

AMIGA Games Disc & Mag

**4^{DM}
.-**

**Das AMIGA-Spiele-
Magazin plus
Diskette**

27 SPIELE IM TEST

**EXKLUSIV: ZOOL
CIVILIZATION
DER PATRIZIER
ASHES OF EMPIRE
1869**

16 NEUHEITEN VORGESTELLT

**SHADOW OF THE BEAST 3
ARMOUR GEDDON 2
FOOTBALL MANAGER 3**

IN DER ENTWICKLUNG

**AMBERSTAR 2 -
AMBERMOON**

GAMES-SPECIAL

**DIE BESTEN
FUSSBALLSPIELE**

COVER-DISK

**TRANSPLANT
KOMPLETTES SPIEL
AUF DISKETTE
SIEHE SEITE 80**



BAD NEWS FOR HEDGEHOGS



ZOO

© Zool ©1992 Gremlin Graphics Software Ltd. Trademarks per

Er kommt aus der dunkelsten Ecke der Nten Dimension. Er ist ein Ninja. Er ist klein, stark und ungeheuer komisch. Aufgepaßt Leute! Zool, Ninja der Nten Dimension, ist auf dem Weg.

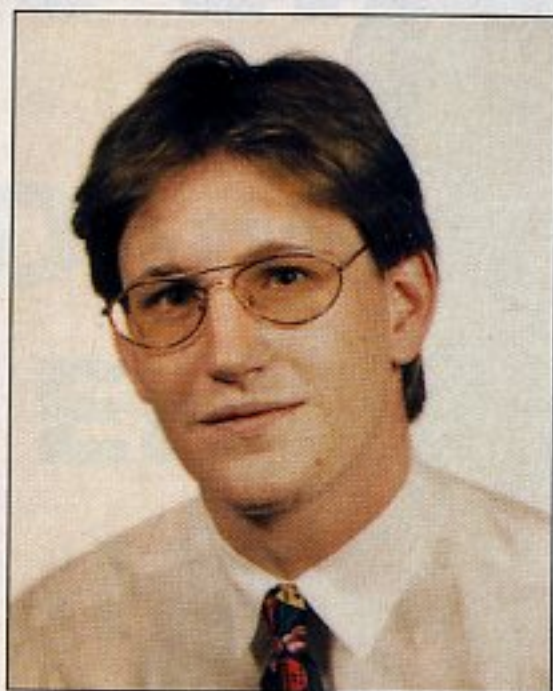
„Gremlin hat ein Meisterstück produziert“
Amiga Action 96%

„Schnell, actiongeladend, herausfordernd und hoch motivierend“
The Sun

Demnächst auf dem Amiga (1 MB)

GREMLIN

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD,
CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET,
SHEFFIELD S1 4FS.



Christian Geltenpoth
Chefredakteur

Sie werden uns kennen- lernen!

In Kommentaren zu Leserbriefen, in unseren Meinungen zu Spielen, durch die Darbietung von News und vielem mehr, werden Sie sehr schnell unsere Positionen und Meinungen zu den verschiedensten Themen, zu Softwarehäusern und Produkten kennen. Weshalb also zu jeder Ausgabe all dies noch einmal in Form eines Editorials veröffentlichen? Wir von der AMIGA GAMES-Redaktion wollen einen anderen, einen neuen Weg gehen. Auf Seite 3 werden wir in jeder Ausgabe Leute aus der Soft- und Hardwarebranche, Leser und Experten zu Wort kommen lassen, sie zu Ihren Erwartungen, Einstellungen und Zukunftsperspektiven befragen.

Zur Erstausgabe lassen wir den Mann zu Wort kommen, der einen wesentlichen Anteil am Erfolg von Commodore und des AMIGAs im Speziellen hat:

Helmut Jost (39), seit Frühjahr 1990 Geschäftsführer von Commodore Deutschland. Progressiv teilte der das Unternehmen in vier Bereiche auf, führte die neue "Profi-Line" ein und setzt nun auf "Multimedia".

Bis zum nächsten Mal, Ihr

Interview

Herr Jost, Ihr Ziel ist der Umbau von Commodore zum Multi-Media-Konzern. Seine größten Erfolge erzielte Commodore in der Vergangenheit immer mit innovativen Produkten im Home-Computer-Sektor. Eine Trendwende?

Commodore ist der Technologie-Konzern, der oft mit innovativen Produkten Trendsetter im Markt ist. Multi-Media ist ein Teil des Produkt-Angebotes von Commodore.

Multimedia, CDTV hat sich bei den Softwarehäusern noch nicht richtig durchgesetzt. Dagegen wird immer mehr - teilweise ausschließlich - für den PC produziert. Muß hier nicht gegengesteuert werden?

Mit CDTV hat Commodore als Erster im deutschen Markt in der CD-Rom Technologie Zeichen gesetzt. Bei Pionierleistungen dauert es in der Regel länger, Produkte im Markt zu etablieren, da die Softwarehäuser sich auf die neuen Betriebssysteme einstellen müssen. Im MS-DOS Bereich ist eine Ernüchterung eingetreten. Mit Amiga bietet Commodore die optimale Multimedia-Plattform.

Neben dem AMIGA 500, 1000, 2000, 3000 auch noch der Amiga 600 - zur Messe in Frankfurt soll bereits schon wieder ein neues AMIGA-Modell vorgestellt werden.

Ist man in Frankfurt vielleicht zu progressiv, macht Commodore es mit seiner Produktpolitik den Spieleherstellern nicht zu schwer, mit der Entwicklung Schritt zu halten?

Commodore produziert nicht für die Spielehersteller, sondern möchte den Computer-Anwendern und denen, die es werden wollen, eine möglichst große Vielfalt an Applikationen anbieten. Zur Zeit sind wir in einer Phase, wo neue Produkte mit neuen Technologien auf den Markt kommen, so daß es kurzfristige Überschneidungen bei Produkten geben kann. Längerfristig werden sich die neuen Technologien im Markt durchsetzen.

Die "WOC" in Frankfurt scheint eine gelungene Premiere zu bekommen. Welche Ziele verfolgt Commodore mit dieser Messe?

Es ist eine gewisse Messemüdigkeit festzustellen, da die Produkte im EDV-Bereich immer ähnlicher werden. Daher haben wir beschlossen, uns auf zwei große Messen zu konzentrieren, die CeBit im Frühjahr und die WoC im Herbst.

Was bietet Commodore auf der Messe, wie groß wird der Stand sein, welche Schwerpunkte werden gesetzt?

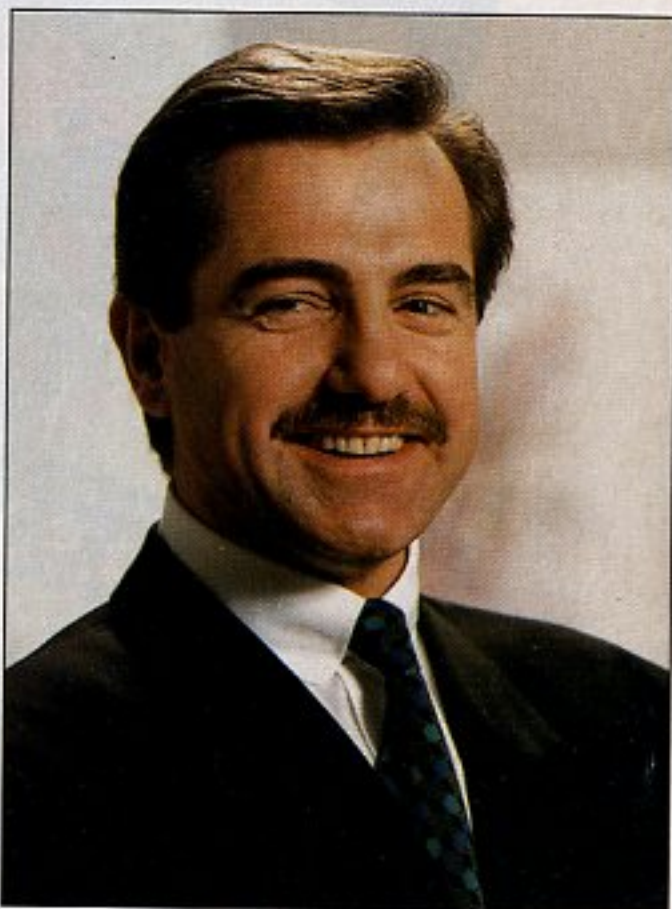
Die gesamte Produkt-Palette vom C64 über die Amiga-Range bis zu MS-DOS hin werden gezeigt, sowie Software und Peripherie.

Die WoC ist nicht nur eine Informationsmesse, sondern hier können Seminare besucht und alle Produkte gekauft werden - und das auf einer Ausstellungsfläche von ca. 22000qm.

Bleibt der AMIGA auf absehbare Zeit das Flaggschiff von Commodore, wie setzt sich das System in den neuen Bundesländern durch?

Flaggschiffe haben wir sehr viele. Der Amiga ist nur eines davon. Die gesamte Amiga Produktpalette ist sehr wichtig.

Bedingt durch den Nachholbedarf der deutschen Bevölkerung in den neuen Bundesländern und gemessen an der Kaufkraft, die zur Verfügung steht, hat sich der Amiga gut durchgesetzt.




Commodore Deutschland
Geschäftsführung
Helmut Jost

BITTE STELLEN SIE SO



Jetzt im Zeitschriftenhandel!

PORT DIE ARBEIT EIN!

Denn jetzt ist  !
Erweitern Sie Ihren
Horizont über die
Amiga-Spieletests
hinaus.

Finden Sie in  jeden Monat alles
Wissenswerte über alle Spielsysteme:
PC, Atari ST, C 64, Super NES, NES,
Mega Drive, Master System, Game Gear,
LYNX und natürlich GAME BOY.

Doch machen
Sie sich
selbst
ein Bild.
Testen Sie



einen Monat
kostenlos!

JETZT



1 MONAT KOSTENLOS TESTEN!



Ja, ich wil Play Time testen -

Eine Ausgabe kostenlos! Dazu erhalte ich GRATIS die Super-Spiele-Sammlung auf Diskette (bitte System angeben!). Wenn ich mich 1 Woche nach Erhalt nicht melde, bekomme ich Play Time im Abonnement zum starken Vorzugspreis von nur DM 4,33 pro Monat - die Versandkosten übernimmt der Verlag!

Mein Computersystem: _____

Datum, 1. Unterschrift

oder

Unterschrift des Erziehungsberechtigten

(Ich versichere mit meiner Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:

CP/CT Verlag GmbH, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.

Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Datum, 2. Unterschrift

oder

Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Impressum

Verlag:

CT Computec Verlag GmbH & Co.KG,
Innere Cramer-Klett-Straße 6,
8500 Nürnberg 1,
Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion:

CT Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion "AMIGA GAMES",
Isarstraße 32,
8500 Nürnberg 60

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

Redakteur PR:

Thorsten Szameitat (ts)

Redaktion Deutschland:

Arthur Kreklau (ak), Ingo Berni (ib), Tobias Berger (tb), Julian Hein (jh), Martin Klaus (mk), Franz Hagel (fh), Markus Höfler (mh), Lutz Mahle (lm), Manuel Winter (mw), Mike Schneider (ms), Rainer Rosshirt (rr), Karlheinz Walter (kw), Robert Klages (rk), Hans Ippisch (hi), Alexander Geltenpoth (ag)

Layout:

Anja Stöberlein, Hansgeorg Hafner, Andrea Haus,
Dieter Steinhauer, Simon Schmid

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH,
Falkstraße 45-47,
4100 Duisburg,
Telefon 02 03/3 05 11 11
Fax 02 03/3 05 11 34

Druck:

Cooper Clegg Ltd,
Tewkesbury, U. K.

Abonnement:

AMIGA GAMES kostet im Abonnement
(12 Ausgaben) DM 79,-. Ein Abonnement gilt für
mindestens ein Jahr.

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt
der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den
von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publika-
tionen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröf-
fentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle in AMIGA GAMES veröffentlichten Beiträge
sind urheberrechtlich geschützt.
Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der
vorherigen, schriftlichen
Genehmigung des Verlages.

Wir danken der Zeitschrift CTW für die freundliche
Unterstützung.

INHALT

AMIGA GAMES AUSGABE 10/92

INFOTORIAL

Infos und Prognosen von
Helmut Jost 4

NEWS

Messen und Unternehmen 8

PERSPEKTIVEN

Stimmen zur ersten
AMIGA GAMES 16

REVIEWS

Civilization 22
Der Patrizier 24
1869 26
Bumpys 27
The Carl Lewis Challenge 28
California Games II 30
International Sports Challenge 32
Ishar - Legend of Fortress 34
Dark Queen of Krynn 36
Lure of the Temptress 38
The Perfect General 40
Megafortress 42
Myth 44
Risky Woods 46
Super Tetris 48
Zool 49
Dojo Dan 50
Premiere 52
Crazy cars 3 53
Ashes of Empire 54
Red Zone 55

COMPETITION

20 mal ISHAR zu gewinnen! 66

GAMES-SPECIAL

Fußballspiele im Überblick 68

TIPS & TRICKS

Cheats und Pokes 72

KOMPLETLÖSUNG

Hook durchgespielt! 76

HELP-LINE

Firmen helfen bei Spiele-
problemen 78

COVERDISK

Spieleranleitung "Transplant" 80

IN PROGRESS

Amberstar II kommt! 82

SHOP-TEST

Korona Soft auf den Zahn gefühlt 86

HARDWARE

Das Laser-Disc-Game-System 88

VORSCHAU

Die nächste Ausgabe 98

CHARTS

AMIGA GAMES All Time Favouri-
tes und Media Control 96

BUDGET/COMPIL.

Sky Chase 58
Operation Combat 58
Narco Police 59
S.E.U.C.K. 59
Mega Sports 60
Sports Collection 61

PREVIEWS

Wizkid 90
The Games: Winterchallenge/
Summerchallenge 90
Armour Geddon 2 90
Silly Putty 91
Sabre Team 91
Campaign 92
Hexuma 92
Lionheart 93
Shadow of the Beast III 93
No Second Price 94
Football Kid 94
Football Manager 3 95
Cytron 95
The Cartoons 96
Curse of Enchantia 96
Bill & Lee's Excellent 97
Tomato Game



CIVILIZATION

Das Spiel des Monats zeichnet sich nicht nur durch seine Komplexität, sondern auch durch fantastische Grafik, starkes Gameplay und eine hohe Motivation aus. Eindeutig eine der besten Simulationen für den Amiga.

22



DER PATRIZIER

Das Softwarehaus ASCON, bekannt für realitätsnahe Wirtschaftsspiele, hat einmal wieder einen Hit gelandet. Bei "DER PATRIZIER" stimmt einfach alles - ein echter Leckerbissen.

24



1869

Der Hersteller MAX Design bringt mit "1869" zwar kein völlig neuartiges, aber in punkto Qualität bestechendes Spiel in die Softwareregale. Eine Seehandlungssimulation mit völlig neuen Dimensionen.

26



ISHAR

Neben der "ISHAR"-Competition ab Seite 66 finden Sie einen Test des aktuellen Games von Silmarils. Wer Glück hat und wem das detailreiche Spiel gefällt, kann bald selbst die "Legend of Fortress" erkunden.

34



MYTH

Eines der besten Spiele dieses Monats stellt "MYTH" dar, ein schnelles Arcade-Action-Spiel aus dem Hause SYSTEM 3. "MYTH" läßt bei Fans dieses Genres keine Wünsche offen.

44



ASHES OF EMPIRE

In eine düstere Weltuntergangsstimmung versetzt Mirage die Spieler in dieser äußerst spannenden Simulation, bei der das Ziel ist, ein Reich vor dem Zerfall zu bewahren. Eine echte Herausforderung für jeden Computerstrategen.

54

Keine rosige Zukunft?

CSS - Computer Shopper Show, Köln



Wenn die CSS vom 8. bis 11. Oktober ihre Pforten öffnet und wieder alle Computerbegeisterten nach Köln ruft, ist es für den Veranstalter AMI SHOWS nicht das Gleiche wie in den letzten Jahren. In diesem Jahr bekommt die Messe in Köln einen ernstzunehmenden Konkurrenten, die "World of Commodore" in Frankfurt.

Zwar bemüht man sich in Köln eifrig, die Messe von der reinen AMIGA-Veranstaltung zum übergreifenden Computer-Happening umzubauen. Deshalb wurde die Messe diesmal zweigeteilt: neben der CSS-Haupthalle wird es in Halle 8 den Entertainment-Bereich geben. Viel Neues oder gar Aufsehenerregendes hat die CSS jedoch auch in diesem Jahr nicht zu bieten. Nach Veranstalterangaben werden auf

einer Gesamtfläche von 30.000qm etwa 120 Aussteller ihre Produkte präsentieren und anbieten. Neuheiten dürften die Besucher jedoch in den seltensten Fällen zu sehen bekommen. Das mit Spannung erwartete neue AMIGA-Modell wird Commodore sicherlich erst auf ihrer eigenen Messe in Frankfurt vorstellen.

So bleiben wahrscheinlich zwei Highlights:

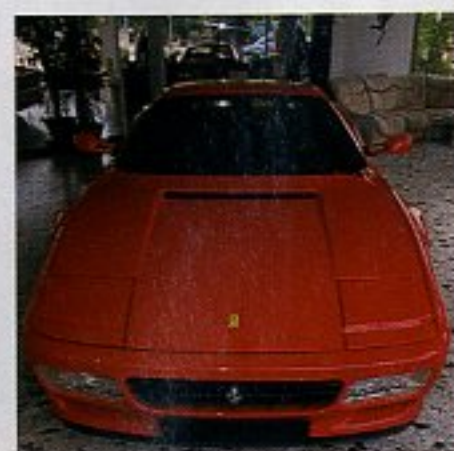
1. Der SEAT-Fahrsimulator

Schon auf der vorletzten CeBit vertreten, ist der SEAT-Fahrsimulator bestimmt nicht mehr die Attraktion, wie sie von Herrn Hollax, Geschäftsführer bei AMI SHOWS, gern gesehen würde. Attraktiv sind sicherlich die Hauptpreise, die den Testfahrern winken: Ein Seat Ibiza und Marbella werden verlost, sowie etliche andere, interessante Gewinne



2. Die Ferrari Testarossa Rennsimulation

Auf dem AMIGA GAMES, PC GAMES und PLAY TIME-Gemeinschaftsstand dürfen alle, denen das Losglück hold ist, sich in einen Testarossa setzen und "Out Run" fahren. Gas-, Bremspedal und Lenkung sind dabei über einen Computer an einen Großbildprojektor angeschlossen, der das Renngeschehen auf eine 12qm große Leinwand wirft.



AMIGA

AMIGA

plus

FACHZEITSCHRIFT PLUS SOFTWARE

Jetzt am Kiosk.

Auf 136 Seiten: Tests, Tips, Kurse, Messeberichte, Stories,...

Auf Diskette: Listings, Testversionen interessanter Software, Demolevel neuer Spiele.

Und alles für nur 9,90 DM!

ICP-Verlag, Innere Cramer-Klett-Str. 6, 8500 Nürnberg 1, Tel. 09 11/53 25-0



Der Weg zur Messe ist auch in der Stadt gut ausgeschildert. Die Messe selbst ist dieses Mal in mehrere Hallen aufgeteilt.



Daten und Fakten zur Köln

Öffnungszeiten:

Donnerstag, 08.10. von 10.00h - 18.00h
Freitag-Sonntag, 09.-11.10. von 9.00h - 18.00h

Eintrittspreise:

Entertainment-Bereich (Halle 8)

Schüler und Studenten DM 6.-
Erwachsene DM 10.-

CSS komplett

Schüler und Studenten DM 12.-/
Vorverkauf DM 10.-
Erwachsene DM 17.-/
Vorverkauf DM 15.-

Anreise per Auto:

Von der Autobahn ab ist der Weg zum Messegelände bestens ausgeschildert. Parkplätze sind ausgewiesen.

Anreise per Zug:

Den Messebesuchern, die mit dem Zug anreisen wollen, empfehlen wir, bis zum Kölner Hauptbahnhof durchzufahren. Die Hallen 1/2/3 befinden sich in unmittelbarer Nähe und sind über die Hohenzollernbrücke zu erreichen.

Übernachtungsmöglichkeiten:

Wer in Köln übernachten und nicht gleich am selben Abend wieder abreisen möchte, empfehlen wir, umgehend das Fremdenverkehrsamt Köln anzurufen (0221-2213345), da gerade zu Messezeiten Hotelzimmer knapp sind. In den umliegenden Städten dürften das Angebot größer, die Zimmer günstiger sein.

AMIGA plus 9/92

FACIT PLUS SOFTWARE

Grundlagen der DFU

DATENJAGD

Alles über Mailboxen, Netze und Terminal-Programme

Im Test:

- DPaint 4.1
- Maxon Assembler
- Supra FaxModem
- Turbo Print 2.0

Backup-Programme

Quarterback 5.0

Schneller Diskettenpacker auf Disk

SCHNUPPERPREIS: 8,-- DM

AMIGA PLUS-SCHNUPPERANGEBOT

Bitte senden an: ICP-Verlag, Leserservice AMIGA PLUS, Postfach, W-8500 Nürnberg 1. Senden Sie mir eine AMIGA PLUS-Ausgabe zum Schnupperpreis von nur 8,-- DM. So spare ich 1,90 DM.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ; Ort

Zahlungswunsch (bitte ankreuzen):

- ☐ Scheck im voraus (gleich beigelegt)
- ☐ Nachnahme zuzügl. Nachnahmegebühr

Datum, Unterschrift

Ein neuer Stern am Messe-Himmel

World of Commodore, Frankfurt

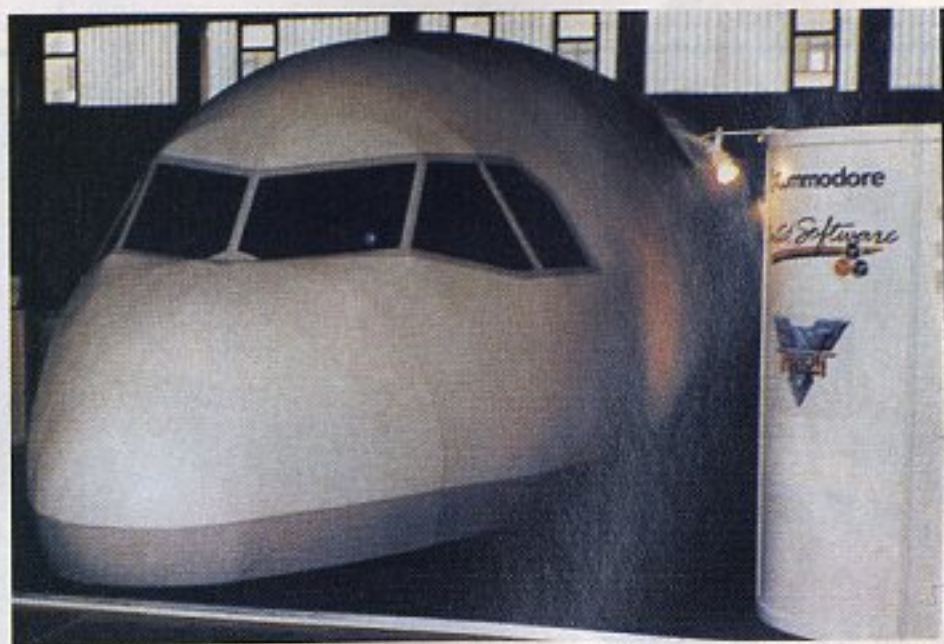
United Software



Vom 26.-29. November lädt Commodore zur "World of Commodore mit AMIGA '92". Die neue Messe vor den Toren des größten Homecomputerherstellers der Welt in Frankfurt präsentiert sich mit einer Ausstellerliste, auf der alle großen Softwarehäuser, aber auch die bedeutendsten Hardwarehersteller vertreten sind.



Mit einigen zehntausend Besuchern wird gerechnet. Man kann sich also jetzt schon auf den üblichen Messetrubel einstellen. Sicherlich ein Highlight: Die Airbus-Simulation (s. oben rechts).



Entgegen der CSS, die eine reine Präsentations- und Verkaufsmesse darstellt, soll die WOC für alle Showpilger zur Erlebnismesse werden.

United Software, eines der bedeutendsten Softwarevertriebsunternehmen und mit 600qm größter Aussteller der Messe, bietet Attraktionen am laufenden Band. Die Frankfurt Galaxies promoten live das Sportspiel "John Madden Football", in einem detailgetreuen Airbus kann man sich in einem imaginären Flug in die Lüfte erheben.

Auf dem Commodore-Stand, auf dem voraussichtlich der neue AMIGA zu bestaunen sein wird, besteht die einmalige Gelegenheit, mit den AMIGA-Gurus zu plauschen: neben Jim Sacks (Defender of the Crown) hat Commodore noch viele andere Persönlichkeiten

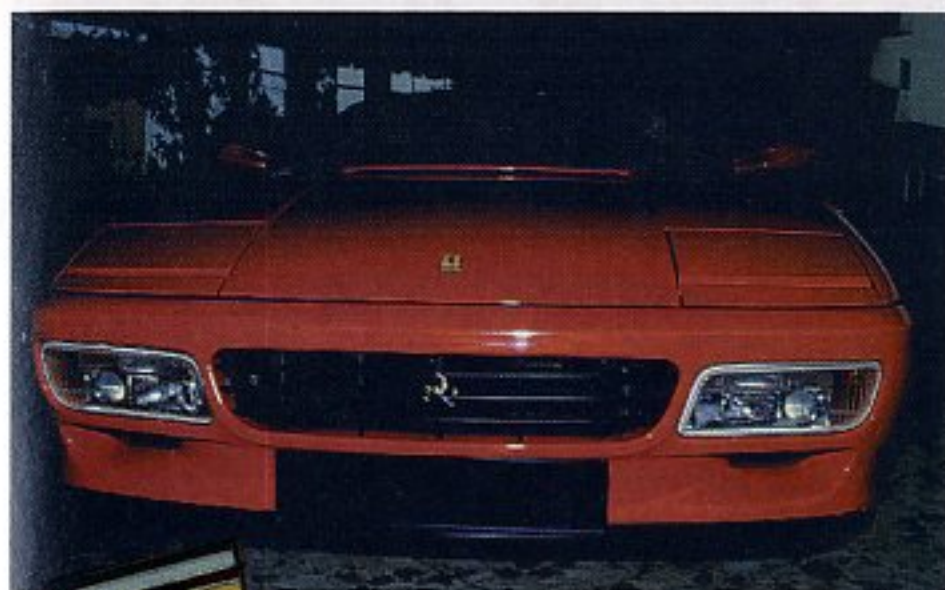
nach Frankfurt eingeladen.

Für alle Programmierer besonders wichtig: der Intro-Wettbewerb von Commodore, bei dem Preise im Gesamtwert von DM 25.000,- ausgelobt werden. Hauptpreis: ein Seat Ibiza.

Natürlich sind auch wir auf der WOC mit dem Ferrari Testarossa Rennsimulator vertreten. Wer also in Köln kein Glück hatte, kann es hier noch mal versuchen.

Mehr News zur "World of Commodore" lesen in der nächsten Ausgabe, dann zum Beispiel über den Graffiti-Wettbewerb mit Jim Sacks, die wichtigsten Seminare, die "Frauen und Computer"-Infothek, die interessantesten Diskussionsrunden und vieles mehr.

cg



Einmal Ferrari fahren! Dieser Traum kann auf dem PLAY TIME/AMIGA & PC GAMES-Stand in Erfüllung gehen - wenn auch nur mit "OUT RUN".



United Software wird den Hit "John Madden Football II" vorstellen. Hier schon ein kleiner Vorgeschmack.



Daten & Facts



Öffnungszeiten:

Donnerstag, 26.11. nur für Experten
Freitag - Sonntag, 27. - 29.11.

10.00h - 18.00h
9.00h - 18.00h

Eintrittspreise:

Schüler und Studenten
Erwachsene

DM 10.-
DM 15.-

Vorverkauf:

Schüler und Studenten
Erwachsene

DM 11.-
DM 16.-

Bezugsadressen:

Kartenvorverkauf GmbH Frankfurt
Liebfrauenberg 52
6000 Frankfurt 1

oder

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
8011 Vaterstetten

Anreise per Auto:

Der Weg zum Messegelände ist von der Autobahn ab gut gekennzeichnet. Parkplätze stehen zur Verfügung (begrenzt).

Anreise per Zug:

Bis zum Frankfurter Hauptbahnhof durchfahren. Ab hier gehen Pendelbusse der FVV zur Messe.

Übernachtungsmöglichkeiten:

Im Moment bestehen noch Chancen, ein Zimmer zu bekommen. Auf jeden Fall sollten Sie aber nicht mehr länger warten, sondern sich sofort an das Fremdenverkehrsamt Frankfurt wenden (Tel. 069-21238849).

Mitmachen & Gewinnen

10 Eintrittskarten zur "WORLD OF COMMODORE mit AMIGA '92" werden verlost. Gewinnen können diejenigen, deren Postkarte uns noch bis zum 30. Oktober erreicht und die uns verraten können, was die Messebesucher auf unserem "WOC"-Stand erleben können.

Mitmachen kann jeder, mit Ausnahme von Mitarbeitern oder Angehörigen des CT Computec Verlags. Also Postkarte mit Lösungswort abschicken an:

CT Computec Verlag
"AMIGA GAMES Gewinnspiel"
Postfach
8500 Nürnberg 1



Spielenews

Knightmare gewinnt Golden Chalice Award

Das Rollenspiel-Adventure "Knightmare" hat als bestes Spiel des Jahres 1991/92 den Golden Chalice Award des Adventure & Strategy Clubs in London gewonnen. "Knightmare" aus dem Hause Mindscape erschien bisher für den

Amiga und den Atari ST und beinhaltet eine ganze Reihe von komplexen Puzzles und logischen Problemen. Die PC-Version ist für Oktober 92 angekündigt.

ts



Unternehmen

Kingsoft - kein Newcomer

Im Jahre 1982, als die Entwicklung des Homecomputers noch in den Kinderschuhen steckte, bescherte uns Kingsoft aus Aachen, als eine der ersten deutschen Softwarehäuser im Entertainmentbereich, Spiele wie z.B. Space Pilot (C64). Natürlich erschienen zuvor die ersten professionell gemachten Games für

das heutige Museumsstück PET 2001 und für den CBM 8032 und VC-20.

Seit 1987 gehört neben der Softwareentwicklung auch die Distribution zu den Geschäftstätigkeiten des Aachener Unternehmens. Dabei betreibt man beide Bereiche mit großem Erfolg - selbst bei "Vobis" und "Toys'r

us" findet man die Produktpalette von Kingsoft. Derartige Erfolge kommen natürlich nicht von irgendwo - Fritz Schäfer, Gründer der Aachener Firma, hat im wesentlichen mit innovativen Produkten dazu beigetragen.

Mit ca. 160 inzwischen veröffentlichten Titeln gehört Kingsoft zu den umsatzstärksten Firmen der Softwarebranche. Aktuelle Spiele wie "Bug Bomber" und "Locomotion" lassen auf weitere Releases freuen.



Unternehmen

LORICIEL im Glashaus

Pünktlich zum Start in die 2. Jahreshälfte hat das französische Softwarehaus seine neuen Büros bezogen. Hier die ab jetzt gültige Adresse:

7 rue du Fossé Blanc
F-92624 Gennevilliers cedex

Telefon : (1) 46 88 28 38
Telefax : (1) 47 90 93 93



Programmierer gesucht

Der Defcom Spiele-Wettbewerb

Das Softwarehaus Defcom in der Tiroler Str. 64 in 4350 Recklinghausen veranstaltet einen großen Programmierer-Wettbewerb, an dem alle hochtalentierten Programmierer für PC und Amiga teilnehmen können. Gesucht werden Top-Computerspiele mit innovativen

Ideen, die bis zum 31.12.92 an o. g. Adresse einzuschicken sind. Den Gewinnern winken neben einem Amiga 3000/25 Mhz/52 MB HD und einem 80486/33 Mhz/4 MB/52 MB HDD auch lukrative Verträge mit hohen Tantiemen.

ts

ACCOLADE

Ist in Frankfurt



Ist in

Frankfurt

ELECTRONIC ARTS

Ist in Frank

furt



Ist in Frankfurt



Ist

in Frankfurt

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Ist in Frank

furt



Ist in Frankfurt



Ist in Frankfurt

Spectrum HoloByte®

Ist in

Frankfurt



Ist in Frankfurt



Ist in Frankfurt

UBI SOFT
Entertainment Software

Ist in Frank

furt



Ist



United Software

EIN UNTERNEHMEN DER WINTON GRUPPE

in

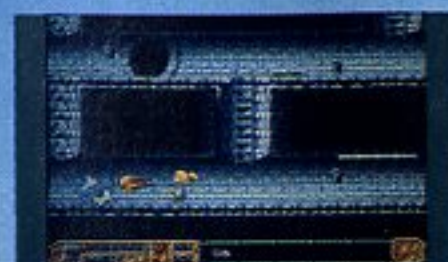
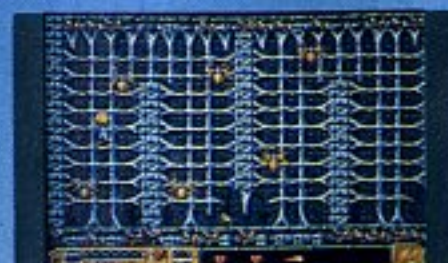
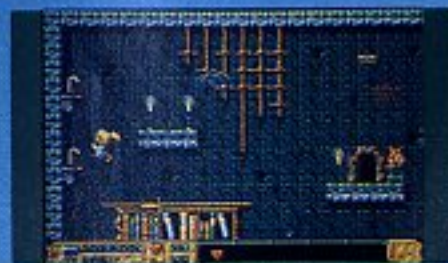
Alle sind in Frankfurt, die unterhaltsame Software herausgeben. Alle bei der "World of Commodore" vom 26. bis 29.11.1992. Alle bei der großen Show von United Software. Fehlen nur noch Sie! Karten gibts beim ICP Verlag, Wendelsteinstr. 3, 8011 Vaterstetten, Tel. (08106) 4006.

**Bundesweit
im
Zeitschriften-
handel**



Die Amiga fun gibt es jeden Monat NEU im gut-sortierten Zeitschriften-handel - wenn nicht einige vor Ihnen schneller waren!

Eine gesunde Mischung aus Action, Strategie, Jump & Run und Logik und garantiert 100% Spielspaß gibt's mit Amiga fun! Wer da nicht zugreift ist selber schuld...



**Für nur 19,80 DM in
Zeitschriftenhande**



Firmen, Produkte, Personalities

Electronic Arts bei AMIGA GAMES

In der AMIGA GAMES - Redaktion durften wir Fiona Murphy vom englischen Softwarehaus Electronic Arts begrüßen.

Im Gepäck hatte Fiona jede Menge neue Spiele, größtenteils

Demoversionen, und leider nur ein Spiel für den Amiga: Sherlock Holmes. Wie so oft erscheint dieses Grafikadventure zuerst für den PC und soll dann konvertiert werden. Erste Bilder vom Spiel konnten aufgrund ihres Detailreich-

tums beeindrucken. In einer der kommenden Ausgaben werden wir das komplette Spiel vorstellen - so lange müssen sich noch alle Fans des großen Meisterdetektivs gedulden.



Unternehmen

Nachwuchs im Hause Coktel Vision

Gleich in zweifacher Weise stellt sich Nachwuchs im französischen Softwarehaus Coktel Vision ein. Zum einen erwartet die langjährige Presse-

sprecherin Sabine David erneuten Nachwuchs und zum anderen braucht man dann natürlich entsprechenden Ersatz, den man mit Emmanuelle Kreuz (zuvor

Loriciel) auch schon gefunden hat.

Unternehmen

Prism Leisure jetzt in Deutschland

Seit Anfang Juli ist einer der erfolgreichsten europäischen Softwareproduzenten direkt auf dem deutschen Markt vertreten. Der Firmensitz von Prism Leisure Deutschland befindet sich in Soest/ Westfalen unter der Leitung von John Kellas, ehemaliger Vertriebsleiter der Rushware GmbH.

Vor allem im Budget- und Compilation-Bereich ist Prism Leisure besonders stark.

Neben der POCKET POWER Reihe, die zu Preisen von DM 19,95 (16-Bit) bzw. DM 9,95 (8-Bit) angeboten wird und ca. 30 Titel umfaßt, ist Prism Leisure auch in der Entwicklung hochwertiger Software aktiv. Im September dürfen sich alle Amiga-Fußball-Fans auf Football Manager 3 freuen. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe.



FUNNY-SOFTWARE

Amiga - Atari - PC

Sega Master · Sega Mega
Sega Game Gear
Nintendo · Gameboy -NES
Atari Lynx

Fachgeschäfte

Georgswall 3
3000 Hannover
Tel. 05 11 / 321796

Öffnungszeiten:
10-18.30 Uhr Mo.-Fr.
10-20.30 Uhr Do.
9.00-14.00 Uhr Sa.

Ab 1.10. Neueröffnung

Wallstr. 21
4000 Düsseldorf

Öffnungszeiten:
10-18.30 Uhr Mo.-Fr.
10-20.30 Uhr Do.
9.00-14.00 Uhr Sa.

AMIGA GAMES-

Reaktionen un

Wieder einmal erscheint ein neues Computer-Magazin auf dem Zeitschriftenmarkt. Was die wichtigsten Firmen aus der deutschen Computerbranche dazu meinen, können Sie in diesem Einführungsspecial nachlesen. Zusammen mit den aufgeführten Firmen wollen wir Ihnen in Zukunft zu noch mehr Spaß an Ihrem Amiga verhelfen, zukunftsorientiert und kompetent. In diesem Sinne, Ihre AMIGA-GAMES REDAKTION !



Dem Amiga stehen harte Zeiten bevor. So hart diese Äußerung auch klingen mag, aber die langfristige Zukunft der Amiga-Familie im Unterhaltungsbereich vermag nur ein Prophet vorrauszusehen. Der Amiga befindet sich in einem Zweifronten-Krieg. Auf der einen Seite lauern die leistungsfähigen, preiswerten PCs, auf der anderen Seite machen ihm die Spielekonsolen aus Fernost mit ihren herausragenden Programmen das Leben schwer. Doch zwei Dinge können ihm sein Überleben sichern: 1. Die Entwicklung oder auch Konvertierung von exzellenten Programmen.

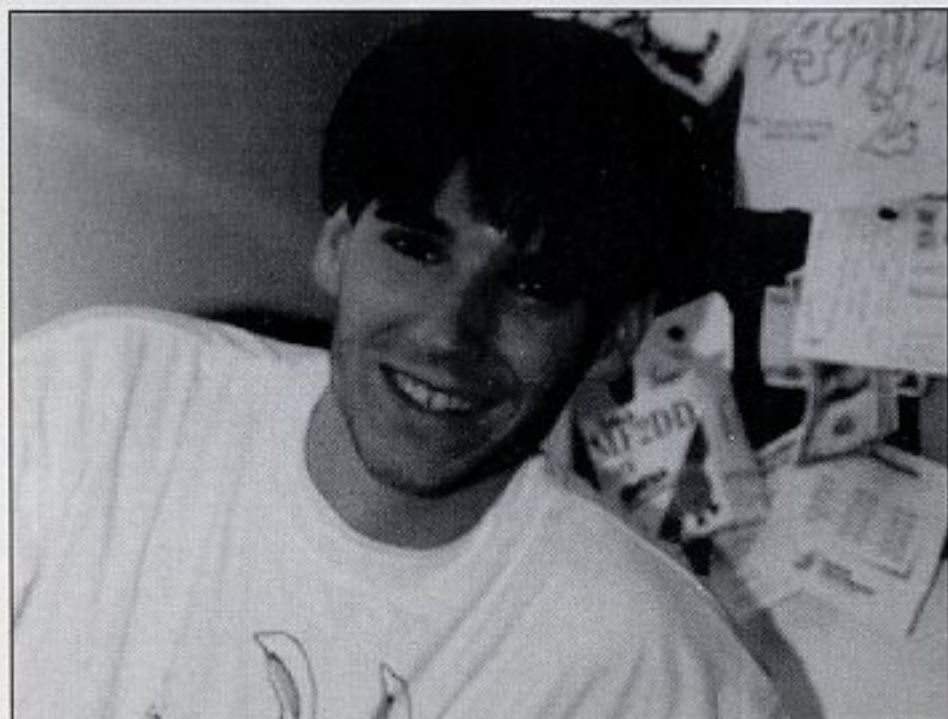
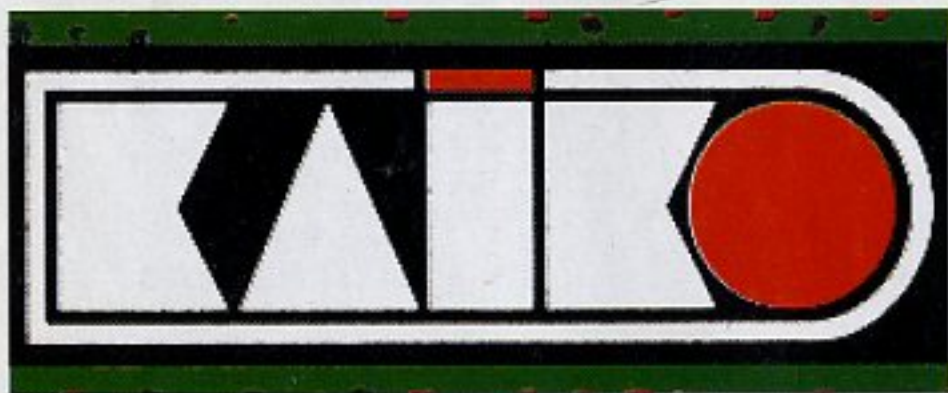
2. Die Würdigung dieser Programme in computerspezifischen Spielezeitschriften wie der Amiga Games.

Wie auch schon in der Vergangenheit wird Blue Byte Wert darauf legen, die spezifischen Leistungen des Amiga voll auszunutzen. Neben speziellen Turbokarten-Versionen und komfortabler Festplatten-Installationen, werden in Zukunft auch grafische Spezialitäten unterstützt. Die Hystory Line: 1914-1918 ist somit für uns keine bloße Konvertierung von PC auf Amiga, sondern wird bei uns mit der gleichen Sorgfalt wie eine Erstentwicklung behandelt.



Blue Byte

Softwarehaus
Geschäftsführer Lothar Schmitt



Der Amiga ist Europas beliebtester Homecomputer - keine Frage. Trotz großer Konkurrenz behauptet er weiterhin seine Führungsposition auf den Schulhöfen von Rügen bis Oberammergau.

Also, wo liegt denn dann die Krise begraben, in der der AMIGA bekanntlich schon seit Monaten steckt ?! Fakt ist, daß trotz stetiger Geräteverkäufe der Softwaremarkt stagniert, wenn nicht sogar rückläufig ist. Der potentielle Kunde ist aber existent- und scheinbar hat er auch Spaß an der Sache ! Warum sind dann nicht mehr Leute bereit für gute Spiele auch einen gerechten Obulus zu entrichten ? - Zu teuer ? Zu schlecht ? Nicht mein Geschmack ?!

KAIKO

A.U.D.I.O.S Entertainment
Softwarehaus
Gesellschafter Peter Thierolf

Dafür, liebe Leser sind Fachzeitschriften wie die AMIGA GAMES gut: Nicht nur beim Gebrauchtwagenkauf heißt es "Augen auf !" - Auch wer sich ein neues Spiel leistet, muß aufpassen, daß er nicht auf eine der durchaus zahlreich vertretenen Nieten trifft. Der Amiga-Markt bietet ansonsten eine so große Auswahl wie sonst kein anderer Computer oder Konsole. Mega-Hits wie "Lemmings" oder "Populous" machen deutlich, woher die innovativen Konzepte stammen.

Wir von Kaiko werden auch in Zukunft mit qualitativ hochwertigen Spielen wie GEM'Z oder FUNSOFT INC. das Phänomen AMIGA unterstützen.

d Perspektiven

LEISURESOFT

GROUP

YOUR FIRST CHOICE IN HOME ENTERTAINMENT



LEISURE SOFT

Distributor
Geschäftsführer Ronald Schäfer

Dem Erscheinen von AMIGA GAMES stehen wir von Leisuresoft sehr positiv gegenüber. Durch spezielle Amiga-Zeitschriften kann dem Amiga das Überleben auf einem von PCs und Konsolen nachhaltig beeinflussten Markt gesichert werden. Der Rang als Spielecomputer Nummer 1 wird dem AMIGA nun durch kostengünsti-

ge und leistungsfähige High-End-Quality PCs streitig gemacht.

Seit 1986 beschäftigt sich unser Unternehmen mit den landesweiten Vertrieb von Unterhaltungs- und Anwendungssoftware und Computerzubehör. Auch in Zukunft werden wir neben aktuellen Konsolencartridges ein reichhaltiges Angebot für Amiga-User anbieten, was von exzellenten Spielen bis zu Speichererweiterungen und CDTV reicht. Solange Nachfrage nach Spielen, Anwendungsprogrammen und Zubehör für den Amiga besteht, werden die

Amiga User über Einzelhändler von Leisure Soft diese Produkte beziehen können. Die Amiga Games wird Ihnen dabei helfen, sich ausführlich und gezielt zu informieren.



ASCON

Publisher
Geschäftsführer
Holger Flöttmann



Seit vielen Jahren gehört der Commodore Amiga zu den weit verbreitetsten Computern in der Branche der Unterhaltungssoftware. Das Spektrum an erschienenen Titeln war bisher sehr groß. Leider kann durch die Piraterie von Software das kommerzielle Interesse vieler Hersteller nachlassen. Umso wichtiger ist es, bei einem breiten Angebot an Software, die richtigen Informationen an die Leser vermitteln zu können. Da der Anspruch jedoch vielfältig ist, kann ein Magazin

nur einen bestimmten Ausschnitt dieser Leserschaft erreichen. Es ist somit zu begrüßen, wenn ein neues Magazin, wie die Amiga Games, den Anforderungen einer ausgesuchten Leserschaft gerecht werden möchte. Dies möchten wir als Softwarehersteller gerne unterstützen.

FUNNY-SOFTWARE

Amiga - Atari - PC

Sega Master · Sega Mega
Sega Game Gear
Nintendo · Gameboy - NES
Atari Lynx

Fachgeschäfte

Stuttgarter Str. 99
7000 Stuttgart-
Feuerbach
Tel. 07 11/8 56 85 34
07 11/85 03 25

Öffnungszeiten:
10-18.30 Uhr Mo.-Fr.
10-20.30 Uhr Do.
9.00-14.00 Uhr Sa.

Schreiberstr. 18
7800 Freiburg
Tel. 07 61/38 25 90

Öffnungszeiten:
10-18.30 Uhr Mo.-Fr.
10-20.30 Uhr Do.
9.00-14.00 Uhr Sa.

**Ausgewählte Spitzenspiele
für den Commodore 64!**

Luxemburg lfr. 399 · Belgien bfr. 420 · Holland hfl. 23,50 · Italien Lit. 15.000 · Österreich öS. 145 · Schweiz sFr. 19,80

Das C 64-Magazin auf Diskette

GOLDEN DISK 64

Ausgabe 6/92

Unverbindliche Preisempfehlung

NEU

Actionspaß der
Spitzenklasse!



Enforcer

**Jetzt
im Zeit-
schriften-
handel**

Zweimonatlich erscheint diese Spezialausgabe mit ausgesuchten Spielen, die den Vergleich mit teurer Software nicht zu scheuen brauchen. Wieso nur 19,80 DM pro Ausgabe? Betriebsgeheimnis, wird nicht verraten! Was wir jedoch verraten dürfen, sind die vielen aufregenden Games, die es jeden zweiten Monat in Golden Disk 64 gibt!





Thalion Software

Softwarehaus

Geschäftsführer Willi Carmincke

Also noch ein neues Amiga-Magazin. Klar, warum nicht. Der Hardware-Markt boomt, und selbst die Nintendo- und Sega Kids kommen irgendwann einmal in die Jahre, Software gibt es genug. Aber gibt

es genug gute Software? Ich wünsche mir, daß diese neue Magazin seine Chance wahrnimmt und das immense Informationsbedürfnis der immer größer werdenden Spezies AMIGA-User an Softwareinformation sachlich und objektiv "rüberbringt". Der Zeitpunkt ist richtig, die Redaktion ist gut, der Preis stimmt und die Hilfe der Thalion (sprich Information) wird hiermit zugesichert. Alles Gute.



United Software

Distributor

Marketing-Leiter Bruno Litfin

United Software



EIN UNTERNEHMEN DER ESCOR GRUPPE

Entgegen aller Gerüchte über das baldige Ableben von Deutschlands liebsten Spielecomputer, dem Amiga, sind wir von United Software der Auffassung, daß dem Amiga noch eine lange Zukunft mit exzellenten Spielen beschert sein wird. Auch wenn ihm leistungsfähige PCs und kostengünstige Spielkonsolen starke Konkurrenz machen,

der Amigamarkt ist faktisch noch immer ein Markt großer Absatzmöglichkeiten. Und wenn Amiga-besitzer weiterhin so fleißig Spiele kaufen und nicht mehr kopieren, wie sie es bisher machten, wird sich daran nichts ändern. Zu einer rosigen Zukunft trägt auch Amiga Games einen entscheidenden Teil bei, denn darin kann sich der Amiga User aus-

fürlich und umfassend über Neuheiten informieren. Wer sich an Spiele von United Software und Amiga Games hält, braucht sich um seinen Spielgefährten keine Sorgen zu machen.



Selling Points

Abteilung Alliance Division
Geschäftsführer
Wolfram von Eichborn

Der AMIGA ist als fähiger "Spielcomputer" bekannt und weit verbreitet. Deshalb gibt es ein großes Publikum, das sich gerne über die Neuerscheinungen auf dem Spielmarkt informiert. Hier kommt den Fach-



zeitschriften eine wichtige Aufgabe zu. Mit AMIGA GAMES wird die Presselandschaft nun um einen weiteren Titel bereichert, der die Entwicklungen auf dem Amiga-Markt begleiten wird.

Der Amiga hat seine dominierende Rolle als "Unterhaltungs-Medium" in den letzten Jahren stetig ausgebaut und wird diese in Zukunft als "Einstieger-



Distributor

Abteilung Interfusion

Geschäftsführerin Martin Strack

gerät" mit Sicherheit behalten. Mit AMIGA GAMES wird dem Konsumenten eine weitere Alternative auf dem Computerzeitschriften-Markt geboten. Wer sachlich informiert, wird Erfolg haben.

FUNNY-SOFTWARE

Amiga - Atari - PC

Sega Master · Sega Mega
Sega Game Gear
Nintendo · Gameboy -NES
Atari Lynx

Fachgeschäfte

Stuttgarter Str. 99
7000 Stuttgart-
Feuerbach
Tel. 07 11 / 8 56 85 34
07 11 / 85 03 25

Öffnungszeiten:
10-18.30 Uhr Mo.-Fr.
10-20.30 Uhr Do.
9.00-14.00 Uhr Sa.

Storchenstr. 5b
7080 Aalen
Tel. 0 73 61 / 68 06 63

Öffnungszeiten:
10-18.30 Uhr Mo.-Fr.
10-20.30 Uhr Do.
9.00-14.00 Uhr Sa.

Bewertungssystem

SPIELETESTS

IN

AMIGA Games Disc & Mag

GAME FACTS

THE CARL LEWIS CHALLENGE

Hersteller: Psygnosis

Muster von: Hersteller

Genre: Sport

Preis: ca. DM 80,-

Gameplay  60%Sound  55%Grafik  60%Motivation  65%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
63%

So testen wir

Spielerests sind wohl der wichtigste Bestandteil jedes Spielmagazins. Entsprechend ernsthaft werden in der AMIGA GAMES-Redaktion alle Spiele unter die Lupe genommen. Dabei kommt es natürlich hauptsächlich auf das Gameplay, also die Handhabung, auf Sound, Grafik und vor allem auf den Spielwitz an. Die Ergebnisse jedes Tests finden Sie dann übersichtlich im jeweiligen Bewertungsblock wieder.

Der Bewertungsblock

Alle Wertungen erfolgen in Prozent, im Bereich von "0" bis "100". Die maximale Punktzahl hält das Spiel eines Genres, das im Moment unübertroffen ist, keinerlei Mängel aufweist und keine Verbesserungsmöglichkeiten bietet - sicherlich undenkbar auf dem sich ständig weiterentwickelnden Markt. Die Tester nehmen bei ihren Bewertungen immer so-

nannte Referenzspiele zur Hand, und versuchen, das vorliegende Spiel einzuordnen. Das Ergebnis finden Sie jeden Monat in den aktuellen AMIGA GAMES CHARTS.

Über ein Balkendiagramm vermitteln wir Ihnen in grafischer Form die Wertung, auf 10% auf- oder abgerundet. Die Kriterien

"Sound", "Grafik" und "Gameplay" stellen dabei die objektiv zu beurteilenden, technischen Eigenschaften eines Games dar, "Motivation" ergibt sich aus einer mehr oder weniger subjektiven Betrachtung: "Wie lange kann das Testobjekt fesseln, wie hoch ist die 'Suchtgefahr'?"

Die Gesamtwertung

Die Einzelergebnisse "Grafik", "Sound" und "Gameplay" fließen über folgende Faktoren in das Gesamtergebnis ein:

GRAFIK x 3
SOUND x 1
GAMEPLAY x 3

Dieser Durchschnitt und die Prozentzahl für "Motivation" bestimmen dann zu gleichen Teilen das Gesamtergebnis: "Flop" oder "Top"!

Das Plus an Informationen

Bei der Vorstellung eines neuen Games - Kurzttests ausgenommen - interessieren uns aber nicht nur die Wertungen. Wir wollen in EXTRA-INFO-Blöcken noch mehr Wissenswertes über Spielverlauf, Spiel Aufbau und -figuren bringen.

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Georgswall 3, 3000 Hannover

Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Wallstr. 21, 4000 Düsseldorf

Bestellservice:

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

Baden: Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Württemberg: Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

N-Sachsen: Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Ab 1.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF • WALLSTRASSE 21

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	92,95
A-Train	-	-	99,95
ATAC	-	-	107,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abandoned Places	78,95	-	82,95
Acres of the Pacific	a.A.	-	89,95
Air Bucks	79,95	a.A.	82,95
Air Support	64,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Alcatraz	64,95	64,95	69,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Another World	64,95	64,95	72,95
Apydia	72,95	-	-
Ashes of Empire	92,95	-	a.A.
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T. 2	-	-	a.A.
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95
B.c.Kid	a.A.	a.A.	a.A.
Betrayal of Kond., Legacy	a.A.	a.A.	a.A.
Bitmap Brother Coll.	64,95	64,95	-
Black Crypt	64,95	-	-
Black Sect	78,95	-	89,95
Boo Quest	-	-	89,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Caesar	a.A.	a.A.	a.A.
Car Driver, Bard's Tale 1	a.A.	a.A.	a.A.
Carl Lewis Chall.	69,95	-	78,95
Castles	72,95	-	78,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	69,95
Celtic Legends	74,95	-	-
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Championship Manager	72,95	-	-
Codeman Assassin	a.A.	-	-
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95
Cruise for a Corps	72,95	72,95	78,95
Cure of the Temptress	72,95	-	72,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-
Dark Queen of Kryn	-	-	78,95
Darklands	a.A.	-	104,95
Dynablast	-	-	-
Dynablast	72,95	72,95	-
Dynablast	-	-	99,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
Delicious Designs	64,95	64,95	-
8th Generation	64,95	-	94,95
Dungeon Master	-	-	79,95
Dylan Dog	-	-	a.A.
Dynablast	75,95	a.A.	-
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Elvira 3	a.A.	a.A.	a.A.
Epic	72,95	-	78,95
Espania	79,95	-	92,95
Eternam	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	78,95	-	78,95
Eye of the Storm	72,95	-	-
Exodus 3010	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	86,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	a.A.
F-16 Falcon 1.0 dt.	-	-	104,95
Falcon 3.0 MS-1	-	-	64,95

1./2. Okt. '92 große Fete
bei Funny Software
1. 2 jähriges Jubiläum Stuttgart
2. 1 jähriges Jubiläum Freiburg
3. Neueröffnung Düsseldorf
Feiern Sie mit uns.
In allen Filialen ist der Bär los.
Viele Überraschungen!!!

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Power Hits	64,95	-	-
Power Manager	74,95	74,95	87,95
Psyborg	64,95	-	-
Puzzle	64,95	64,95	72,95
Rampart	a.A.	-	78,95
Rampart Tycoon	78,95	74,95	84,95
Raid Zone	a.A.	a.A.	-
Rex Nebula	a.A.	a.A.	a.A.
Risky Woods	67,95	-	78,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Robocop 3	64,95	-	-
Sanctuary	79,95	-	79,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	64,95	-
Shadowlands	72,95	72,95	78,95
Shanghai 2	-	-	87,95
Shuttle deutsch	-	-	114,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Apt dt.	89,95	-	89,95
Space Crusade	64,95	64,95	-
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.
Special Forces	87,95	87,95	98,95
Spellcraft	a.A.	a.A.	a.A.
Spellhammer	a.A.	a.A.	a.A.
Star Control 2	a.A.	a.A.	a.A.
Star Trek	-	-	78,95
Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Steinberger Hotel M.	59,95	-	64,95
Stormmaster	72,95	72,95	a.A.
Strike II	-	-	74,95
Strike Commander	-	-	a.A.
Strike Fleet	64,95	64,95	-
Striker	72,95	72,95	-
Supertrog	a.A.	a.A.	a.A.
Suspicious Cargo	64,95	-	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Task Force	-	-	107,95
The Two Towers	-	-	81,95
Theater of War	a.A.	-	a.A.
Treasures II	-	-	114,95
Treasure of Sav. Front	-	-	78,95
TV-Sports Baseball	a.A.	-	a.A.
Ultima 4 - 6	-	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water dt.	-	-	114,95
Vroom Data	44,95	44,95	-
War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
Willy Beamish	78,95	-	86,95
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D 2	-	-	49,95
WWF Wrestlingmania	74,95	74,95	82,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor
1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation +
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0
Preis komplett DM 2999,00

JOYSTICKS:
Competition Pro, Standard schwarz DM 27,95
Competition Pro, Standard transparent DM 29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau DM 39,95

JOYSTICKS PC:
Thrustmaster DM 199,00

ZUBEHÖR:
elektr. Bootselektor DM 44,95
Maus-Joystick Umschalter DM 39,95
Reis-Ware Maus DM 79,95
Color-Maus-Greifm. m. Pad DM 99,95
Synpro Express 3 DM 99,00
Amiga Action Replay 3f. A500 DM 199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000 DM 219,00
Mega Maus (280 Dpi) DM 59,00
Volloptische Maus DM 119,00
Crystall Trackball DM 114,00
Nullmodem-Kabel DM 29,95
Sunnyline Mouse DM 79,95
Druckerständer DM 34,95
X-Copy Prof. 5.0 DM 79,95
Kickstart-Umschaltplatine DM 89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3 DM 119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0 DM 249,00
Amiga 500 kompl. m. Maus DM 799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB DM 829,00
AMIGA 500 plus DM 849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S DM 579,00
TV-Modulator DM 79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate DM 69,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate DM 79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon DM 139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2 DM 153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof. DM 134,95

SPEICHERERWEITERUNG
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 1.8 MB Preis: DM 249,00

für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 2.3 MB Preis: DM 299,00

für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00

für A 1000 extern 2.0 MB DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN
3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 144,00
5,25" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500 DM 144,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB DM 159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB DM 169,00
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk DM 20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:
A508 52 MB (Quantum LPS 52) DM 1.217,00
A508 106 MB (Quantum LPS 105) DM 1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:
A2008 52 MB (Quantum LPS) DM 1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182) DM 1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:
Golem 50 MB DM 969,00
Golem 100 MB DM 1.269,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:
Golem 50 MB DM 969,00
Golem 100 MB DM 1.269,00
Kupke/Golem TurboBoard inkl. 2 MB Ram DM 1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000 DM 299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon. DM 899,00

Sound Galaxy DM 298,00

Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Die Zivilisation unter Kontrolle

CIVILIZATION

Wird es auch in Ihrer Zivilisation eine Revolution geben?

Regen Sie sich nicht länger über Unzulänglichkeiten führender Politiker auf und trauern Sie nicht den einst prachtvollen aber längst verfallenen Zivilisationen nach, sondern nehmen Sie jetzt selbst die Zügel in die Hand und entwickeln Sie eine Zivilisation, die die vergangenen nicht nur an Pracht, sondern auch an Dauer weit übertrifft.

Das ist Ihnen nun mit dem für den Amiga neuen Spiel CIVILIZATION von Microprose möglich, das ganz in Deutsch gehalten ist und aus 4 Disketten und einem Handbuch besteht.

Es kann über Maus und Tastatur oder nur per Tastatur gesteuert werden. Ziel des Spiels ist die Vernichtung der gegnerischen Zivilisation oder die Bewahrung Ihres Staates bis zum Vorstoß in ein neues Sonnensystem.

Dieses Ziel versucht man durch den Bau von Städten,

Armeen und durch Anwendung von Diplomatie zu bewerkstelligen. Dabei muß die eigene Bevölkerung zufrieden gehalten werden und die Wissenschaft mit großen Schritten voranschreiten, um Dinge wie das Alphabet, das Rad und vieles mehr zu entwickeln. Je mehr Wissen eine Zivilisation besitzt, desto mehr und bessere Gegenstände und Gebäude kön-

nen die Städte erbauen, bis zur Herstellung von Fusionsreaktoren und Raumschiffen.

Das Spielgeschehen findet auf einem Planeten statt, wobei entweder die Erde, ein vom Computer entworfener oder ein Planet wählbar ist, bei dem einige Parameter frei eingestellt werden können. Die Spielkarte ist in Quadrate eingeteilt, mit einer

Kantenlänge von ca. 1 Zentimeter. Durch derartige Quadrate werden auch die Städte und die verschiedenen beweglichen Einheiten dargestellt. Am meisten beschäftigt sich der Spieler mit der Bewegung militärischer Einheiten, der Verteidigung vor, oder dem Angriff von Gegnern, da die Bauaufträge der Städte und die wissenschaftlichen Forschungen - sobald einmal ausgewählt - automatisch ablaufen und einige Zeit vergeht, bis beide abgeschlossen sind. Das Spiel läuft nicht allzu flüssig ab,

da öfter nachgeladen wird und der Bildaufbau bei Kartenverschiebungen nicht der schnellste ist. Beim Drücken einer Maustaste reagiert das Spiel nicht sofort. Die Grafik ist sehr detailliert und enthält auch Animationen, die, genau wie der - nach einiger Zeit nervende - Sound, abgeschaltet werden können.

fh

Zu Beginn kann die Schwierigkeitsstufe durch Bestimmung des Anfangscharakters festgelegt werden.





BRONZEVERARBEITUNG

Technolog. Fortschritt
(entdeckt)

Er ermöglicht
Währung
Eisenverarbeitung
Phalanx Einheit
Kolossus Weltzunder



REPUBLIK

Technolog. Fortschritt

Erfordert Gesetzbuch und Lesen u. Schreiben

Er ermöglicht
Bankwesen (mit Handel)
Wehrpflicht (mit Sprengstoffe)

ENZYKLOPÄDIE der CIVILIZATION VERLASS

Alphabet	Ingenieurwissenschaft	Religion
Astronomie	Kartografie	Republik
Atomtheorie	Kernfusion	Rittertum
Automobilbau	Kernkraft	Roboterbau
Bankwesen	Kernspaltung	Schrift
Baugewerbe	Kommunismus	Schwanzpulver
Brückenbau	Lesen u. Schreiben	Sprengstoffe
Bronzeverarbeitung	Magnetismus	Stahl
Chemie	Massenproduktion	Supraleiter
Computer	Mathematik	Töpfern
Dampfmaschine	Mauern	Universalität
Demokratie	Medizin	Verbrennungsmotor
Eisenbahn	Metallurgie	Wehrpflicht
Eisenverarbeitung	Modern. Flugzeugb.	Währung
Elektrizität	Monarchie	Zeremon. Begräbn.
Elektrotechnik	Mystik	
Erfindung	Navigations	
Feudalismus	Philosophie	
Flugzeugbau	Physik	
Genetik	Plaste	
Gesetzbuch	Rad	
Gewerkschaften	Raffinieren	
Gravitationstheor.	Raketenbau	
Großunternehmen	Raumfahrt	
Handel	Recycling	
Industrialisierung	Reiten	

Neue Entwicklungen und technische Erfindungen bestimmen den Spielverlauf. Je größer die Zivilisation, desto komplexer wird das Spiel, desto geringer die Fortschritte.

GAME FACTS

CIVILIZATION

Hersteller:	Microprose
Muster von:	Hersteller
Genre:	Simulation
Preis:	ca. DM 100.-
Gameplay	75%
Sound	40%
Grafik	85%
Motivation	90%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: 1MB

GESAMT
78%

Adventure/Rollenspiele

Bane of cosmic	63,-	D	Kings Quest 4	75,-	H
Bards Tale 3	24,-	H	Kings Quest 5	75,-	H
*Bards Tale Constr.	63,-	H	Legend	57,-	H
*Trilogy (BT 1-3)	69,-	H	Leisure S. Larry 3	75,-	D
*Bat 2	69,-	H	Leisure S. Larry 5	63,-	H
Black Crypt	54,-	H	Lord of the rings	63,-	D
Cruise f.a. Corpse	57,-	D	Lure o.L. Tempress	63,-	D
D-Generation	39,-	D	Maniac Mansion	57,-	D
*Dark Queen o. Kryn	63,-	D	Might and Magic 3	63,-	D
*Das schwarze Auge	63,-	D	Monkey Island 2	75,-	D
Death knig. o. Kryn	63,-	D	Myth	51,-	H
Dune	57,-	D	Police Quest 3	63,-	D
*Eco Quest	63,-	H	Pools of Darkness	63,-	D
Elvira 2 Jaws of C	63,-	D	*Prophecy of shadow	63,-	D
Eye of Beholder 1	63,-	D	Secret Monkey Isld	63,-	D
Eye of Beholder 2	75,-	D	Shadowlands	73,-	D
*Fantastic World	69,-	H	Space Crusade	57,-	H
Gateway 1. saf. Fron	63,-	D	Space Quest 3	75,-	D
Heart of China	63,-	H	Space Quest 4	75,-	D
Hook	66,-	H	Spirit o. Adventure	66,-	D
Indiana Jones 3	63,-	D	Treas. of sav. front	63,-	D
*Ishtar	63,-	H	Ultima 6	63,-	E
*Jim Power	63,-	H	Zak McCracken	57,-	D

Strategie/Simulation

1869	63,-	D	Jaguar XJ 220	51,-	H
Alr Land Sea	72,-	H	Knights of the sky	72,-	H
Alr Sea Supremacy	63,-	H	M1 Tank Platoon	72,-	H
*Alr Support	51,-	H	Mad TV	63,-	D
Airbus A 320	81,-	D	*Data Disk	21,-	D
Aquaventura	51,-	H	Midwinter	60,-	H
Armour Geddon	51,-	H	Perfect General	69,-	D
Battle Chess	24,-	H	Pinnball Wizard	15,-	H
Battle Chess 2	54,-	H	Pirates	54,-	H
Battle Isle	63,-	H	Populous 1	24,-	H
*Data Disk	39,-	H	*World Editor	33,-	H
Birds of Prey	72,-	H	Populous 2	63,-	H
Black Gold	66,-	D	*Data Disk	30,-	H
Castles	63,-	H	*Populous 2 Plus	72,-	H
*Data Disk	30,-	H	Premiere	57,-	H
*Centerbase	57,-	H	Railroad Tycoon	72,-	H
Centurion Def. Rome	24,-	H	Red Baron	63,-	H
Chuck Y. Aft.2.0	24,-	H	Red Zone	51,-	H
Civilisation	72,-	D	*Rules o. Engagement	57,-	H
Der Patrizier	63,-	D	*Scenario	57,-	D
*Dungeon M. / Chaos S	51,-	H	Silent Service 2	72,-	H
Elite	54,-	H	Sim Ant	88,-	D
Emerald Mine	21,-	H	Sim City Arch/Terr je	37,-	H
Emerald Mine 2	27,-	H	Sim City/Populous	73,-	H
Emerald Mine 3 Pro	21,-	H	*Sim Earth	73,-	D
Epic	66,-	H	Space Max	57,-	D
F15 Str. Eagle 2	72,-	H	Special Forces	72,-	H
F-19 Stealth Fight	72,-	H	Starflight 2	54,-	H
Flames of Freedom	72,-	H	Steigeb. Hotelm.	62,-	D
Global Effect	63,-	H	*Strategy Master	63,-	H
*Gunship 2000	75,-	H	Their finest hour	63,-	H
Harpoon 1.2.1	72,-	H	*Missions Disk	27,-	H
*Battleset 4	33,-	H	UMS 2	72,-	H
Immortal	24,-	H	*Wing Commander	81,-	D
Imperium	24,-	H	Winzer	66,-	D

Action/Arcade

Agony	51,-	H	Race Drivin	66,-	H
Apidya	57,-	H	Rebel Racer	52,-	H
Budokan	24,-	H	Risky Woods	54,-	H
Bug Bomber	51,-	H	Robocop 3	66,-	H
*Crazy Seasons	57,-	H	Rodland	51,-	H
Double Dragon 3	51,-	H	Scorpio	18,-	H
Dyna Blaster	57,-	H	Shadow o.L. Beast 1	21,-	H
Fantasy World Dizz	21,-	H	Shadow o.L. Beast 2	51,-	H
Fire and Ice	51,-	H	*Shadow o.L. Beast 3	57,-	H
Gotchal	21,-	H	Spellfire Lsorcer	21,-	H
Gravity Force	21,-	H	Spike in Transsylv.	21,-	H
Häger d. Schreckl.	51,-	D	Steel Empire	63,-	H
Kid Gloves 2	54,-	H	Striker	51,-	H
Leander	51,-	H	Stryx	21,-	H
Lemmings	51,-	H	*Super Hero	54,-	H
*More Lemming Data	39,-	H	Super Tetris	66,-	H
*More Lemming Prog	51,-	H	Sword and the rose	21,-	H
*Lemmings 2	57,-	H	Tank Buster	21,-	H
Locomotion	51,-	D	Terminator 2	66,-	H
Manix	21,-	H	Wizwo	21,-	H
Pot Panic	21,-	H	Zone Warrior	54,-	H
Push Over	66,-	H			

Verschiedenes

Adams Family	66,-	H	John Madden Footb.	54,-	H
Advant. Tennis Tour	52,-	H	Megalomania/Samur.	57,-	H
*Aquatic Games	63,-	H	Micro. Master Golf	72,-	H
Big run	51,-	H	Monster Pack 2	51,-	H
*Bike GP	51,-	H	PGA Tour Golf Plus	63,-	H
*Bills Tomato Game	54,-	H	Powerplay Hit 4 Sp.	27,-	H
Bundesl. Manage Pro	63,-	D	Quilwi	15,-	D
Carl Lewis Olympic	51,-	H	*Racing Masters Com.	27,-	H
Cheat em up 3	21,-	D	Sensible Soccer	51,-	H
*Cytron	54,-	H	Sextett 1/6 Spiele	27,-	H
Daily Cov. Girl Pok	51,-	H	Sextett 2/6 Spiele	27,-	H
Europ. Championship	57,-	H	Sextett 3/6 Spiele	27,-	H
Formula one GP	72,-	H	Soccer King	15,-	H
*Games Winter Chall	63,-	H	*Sports Collection	57,-	H
Gobblins	66,-	H	*Trodgers	51,-	H
Graet Courts 2	57,-	H	Viking Fields	66,-	H
Heimdall	73,-	D	Vroom	66,-	H
Indianapolis 500	54,-	H	*Data Disk	41,-	H
John Barnes Soccer	66,-	H	*Wexworks	63,-	D

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch
Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.
Preislage für PC und C64 gegen frankierten Rückumschlag.
Versandkosten: T... Ab 250,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten.
Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,- V-Scheck oder Überweisung (PSA Dortmund, BLZ: 440 100 40
Kto. 3244 36 485). Bei V-Scheck und Überweisung Lieferung erst nach Guthab.
Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr.
Kein Ladenverkauf - Abholung nach vorheriger Bestellung und Absprache möglich
Thomas Pfister, Ludwig-Mond-Straße 52, 3500 Kassel, Tel. 0561-24453

REVIEW



DER

Sprungbrett zum sogenannten Üßermann, dem Oberhaupt der deutschen Hanse, darstellt.

Dieser lange und schwierige Weg tut sich jedoch nur auf, wenn man die Sympathie aller seiner Mitbürger erringen kann. Es gibt viel zu tun, ...!

Das Spiel beginnt im Angesicht des Lübecker Holstentores, einem Symbol für die Macht der Hanse, an dem einige Formalitäten, wie Name, Geschlecht, Familienwappen und Heimatkontor von jedem der vier möglichen Mitspieler zu klären sind. Anschließend kann man als frischgebackener Jungunternehmer auf der Lastadie, einem spätmittelalterlichen Schiffsbauplatz, feierlich sein erstes Schiff taufen. Von jetzt an ist man auf sich gestellt und beginnt seine Arbeit im Kontor, der "Handelszentrale". Es müssen eine Mannschaft angeheuert, Waren gekauft, Kredite aufgenommen und für ausreichende Lagerräumlichkeiten gesorgt werden. Wer mag, kann sogar heiraten, sei es nun aus persönlichen oder aus wirtschaftlichen Gründen.

Die Programmierer von "Der Patrizier" haben es sich zur Aufgabe gemacht, in dieser neuen Handelsimulation das Leben und Arbeiten der Menschen dieser Zeit darzustellen. Und die Aufbereitung von geschichtlichem Material ist sicherlich nicht einfacher als schlicht eine neue Fantasy-Story zu erfinden.

In der Rolle eines Patriziers hat der AMIGA-Spieler sein Tagewerk als Reeder im Zeitalter der deutschen Hanse, der mächtigsten Seehandelsorganisation des Mittelalters zu verrichten. Es gilt, mit der eigenen Flotte zwischen 16 Städten zu verkehren und mit 18 verschiedenen Waren erfolgreichen Handel zu betreiben. Ziel des Spiels ist es, durch Geschick und Engagement nach und nach gesellschaftlich und politisch aufzusteigen, bis schließlich der Wahl zum Bürgermeister der Heimatstadt nichts mehr im Wege steht. Das Bürgermeisteramt berechtigt wiederum an der Teilnahme am Hansetag, der das

Der Kampf um die Karriere des Patriziers wird von allen nur erdenklichen Faktoren beeinflusst. Hier wurde ein komplexes Wirtschaftssystem integriert dessen Parameter (Preise, Angebot und Nachfrage usw.) alle voneinander

Verkauf der HERMELIN
in Danzig erhaltene Angebote:
K: Versteigerung am Ort
1: ein Landesfürst: 11888 Taler
2: Franz Kuhschmalz: 6939 Taler
3: Konrad Malberg: 7986 Taler

Seehandel im Mittelalter

PATRIZIER



Nein! Es ist nicht das Jahr zweitausendirgendwas, kein Science-Fiction, es war auch kein Atomkrieg und die Menschheit existiert auch noch (...toll, ne!). Wir schreiben nämlich den 29. Juni 1355 und befinden uns mitten im Mittelalter.

abhängig sind! Mit Zwischenfällen aller Art, wie Unwetter oder Seeschlachten mit Piraten ist ohnehin zu rechnen.

Die Steuerung des Spiels erfolgt hauptsächlich über die Maus. Entweder man klickt neugierig auf Teile der äußerst detailreichen Bilder oder man liest das ausführliche und gut strukturierte Anleitungsheft. Beides bringt einen schnellen Einstieg in die fesselnde Handelssimulation. Im Gegensatz zu vielen anderen Programmen wird man hier auch nicht durch grelle, eckige Abfragekästen geschockt. Schriftstücke und Abfragen werden bei "Der Patrizier" auf kunstvoll gekräuselttem Pergamentpapier oder einem

alternden Holzschild am Wegesrand präsentiert. Die Grafik ist praktisch nicht mehr zu überreffen. Die zahlreichen Bilder haben faszinierende plastische Effekte und animierte Figuren, die für einen Lemmings-artigen Spielwitz sorgen! Im Hintergrund trällern viele verschiedene aufmunternde Lieder aus dem Mittelalter, die schon allein zum Verkaufsschlager werden könnten. Die Liebe liegt hier im Detail, was sich nicht zuletzt auch in der aufregenden Beschreibung des geschichtlichen Hintergrunds bemerkbar macht.

"Der Patrizier" gehört eindeutig zur absoluten Spitzenklasse der AMIGA-Spiele! fh



Die verschiedenen Schiffstypen:

- Kraier:** preiswerter Segler mit kleiner Besatzung
Schmigge: kleinerer Segler als der Kraier, dafür sehr schnell (für wertvolle Fracht über große Entfernungen geeignet!)
- Kogge:** historischer Standardtyp, Erfolgsgeheimnis der Hanse
Holk: fortschrittlicher Massengutfrachter mit stark gekrümmtem Bug (wird während des Spiel weiterentwickelt!)

Die zahlreichen Bilder haben faszinierende plastische Effekte und animierte Figuren, die für einen Lemmings-artigen Spielwitz sorgen!



GAME FACTS

DER PATRIZIER

Hersteller:	ASCON
Muster von:	Hersteller
Genre:	Wirtschaftsspiel
Preis:	ca. DM 90,-
Gameplay	95%
Sound	90%
Grafik	95%
Motivation	98%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: HD, 1MB

GESAMT
96%

High-End Simulation von MAX Design

1869



"1869" ist eine mitreißende Handelssimulation, die jeden Reeder auf seinem Klipper begeistern muß.



Sie können "1869" allein, zu zweit, zu dritt oder auch zu viert spielen, wobei gerade der Multiplayermodus ein richtiger Spaß werden kann.

Als erstes muß sich jeder Reeder ein Schiff bauen lassen oder ein gebrauchtes kaufen oder ersteigern. Es stehen natürlich mehrere Schiffstypen zur Auswahl, z.B. vom 400 bis zum dicken 20.000 Tonner. Bei Schiffen, die erst gebaut werden, muß man bis zur Fertigstellung ein paar Monate Urlaub nehmen. Man hat - ähnlich wie bei "Ports of Call" - eine Datumsanzeige, welche bei Anklicken mit der Maus weiter-

„Die Grafik läßt mit ihren 80 verschiedenen Bildern jeden Betrachter staunen...“

läuft und nur dann stehen bleibt, wenn Aktionen erforderlich sind. Wenn jeder dann sein Schiff, seine Mannschaft und Waren besitzt, geht der Wettkampf um die besten Ränge erst richtig los. Heftige Stürme und Kriege erschweren es den Kapitänen, an Geld zu kommen. Wer in ein Kriegsgebiet Waffen liefert, bekommt ein hohe Prämie, muß jedoch damit rechnen, sein Schiff und alles, was sich darauf befindet, zu verlieren. Auch kann der Spieler verschiedene Crews auswählen, vom erfahrenen Seemann bis zum für einen Hungerlohn arbeitenden Volltrottel. Die Grafik läßt mit ihren 80 verschiedenen Bildern jeden Betrachter staunen und die kleinen aber witzigen Animationen (z.B. Fliegen über einer Obstschale) gestalten den Wettkampf noch interessanter. Die 25 unterschiedlichen Melodien wechseln in jeder Stadt. Die angenehme Maus-Steuerung und die Menüs, die der jeweiligen Situation angepaßt sind, sind ein wahres Vergnügen.

Außerdem kann der Spieler auch die Tastatur wählen, dies ist aber abzuraten, da die Mausbedienung um einiges handlicher ist. Überhaupt ist die ganze Simulation so realistisch gestaltet, daß

man meint, das Meeresrauschen und die geknechtete Crew zu hören.

Eine so ausführliche Anleitung, wie die von "1869", wird der Käufer sehr selten finden. Eine 103seitige Vorerzählung klärt den Leser von der "Welt des 19. Jahrhunderts" bis zur "Seefahrt im 20. Jahrhundert" auf, sogar eine Zeitung mit wichtigen Berichten liegt bei. Der Spieler kann sich also nützliche Vorinformationen beschaffen und wird von diesen sicherlich schnell Gebrauch machen können. Auch findet man auf den letzten Seiten der Anleitung noch einige Tips & Tricks, die ein frühzeitiges "Kentern" des Computerkapitäns verhindern sollen. Kurz und gut, wer mit dieser wahnsinnig guten Wirtschaftssimulation erst einmal angefangen hat, kann so schnell nicht mehr damit aufhören. "1869" ist nur noch mit der Simulation "Der Patrizier" vergleichbar. rk

GAME FACTS

1869

Hersteller:	MAX Design
Muster von:	Hersteller
Genre:	Wirtschaftssimulation
Preis:	ca DM 100,-
Gameplay	78%
Sound	80%
Grafik	85%
Motivation	87%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: 1MB

GESAMT
84%



Der Software-Remix

Bumpy's Arcade Fantasy

Was kommt heraus, wenn man Donkey Kong und Pac-Man in einen Topf wirft, einige eigene Ideen zugibt, das Ganze gut umrührt und auf kleiner Flamme kochen läßt? Sie wissen es nicht? Bumpy's Arcade Fantasy heißt das Ergebnis, aber ob es ein neuer Klassiker wird oder man sich daran den Magen verdirbt, muß sich erst zeigen.

Auf der Verpackung sind keine Screenshots abgebildet, nur Bumpy, der Held des Spiels, der ein bißchen wie eine Tomate aussieht.

Nach dem Booten erscheint die gleiche Grafik, die auch auf der Packung abgebildet ist, unterlegt mit ganz netter Musik. Nach kurzer Ladezeit befindet man sich in einem Menü, von dem man nach dem Einstellen der Geschwindigkeit das Spiel starten kann.

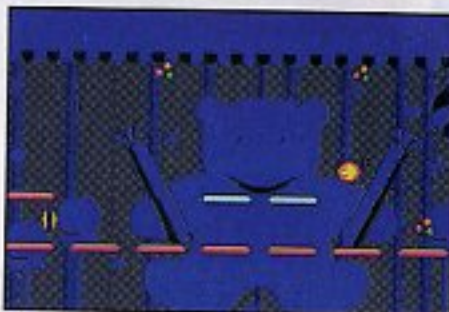
Ich wähle PLAY und ein Schirm öffnet sich, von dem man, in beliebiger Reihenfolge, in die unterschiedlichen Level einsteigen kann. Ich probiere gleich den Ersten und hier kommt die erste Enttäuschung des Spiels: Die relativ gute Anfangsmusik verstummt und wird ersetzt durch den Laut von Bumpy's Hüpfgeräuschen. Auch die Grafik erinnert eher an die schon erwähnten Klassiker Pac-Man und Donkey Kong, trister blauer Hintergrund mit etwas helleren Bärchen und farblose Plattformen, und ich überprüfe auf der

Verpackung, ob das Spiel auch wirklich neu ist.

Unser kleiner Held sieht aus wie eine rote Kugel mit Armen und bewegt sich nur hüpfend durch die Level. Er kann nach rechts, links, oben und unten bewegt werden. Die Steuerung ist sehr einfach und genau. Aus der Anleitung erfahre ich, daß man sämtliche umherliegenden Gegenstände einsammeln muß, um in den nächsten Level zu kommen.

Der Startlevel sieht nicht besonders schwierig aus. Es liegen einige Gegenstände auf Plattformen in höheren Etagen, aber durch Springen erreicht man diese ohne Probleme. Nachdem das letzte Teil eingesammelt ist, öffnet sich in der untersten Ebene des Levels ein Ausgang. Ich springe ganz locker mit Bumpy nach rechts und lande prompt im Leeren. Na ja, zum Glück lebt man nicht nur einmal, denn mit dieser Aktion ist mein erstes "Live" dahin. Der zweite Level ist ähnlich einfach. Im dritten beginnt es etwas schwerer zu

werden, da hier zum erstenmal Oberflächen auftauchen, auf denen man sich nicht so sicher bewegen kann. Bumpy schlittert auf den Eisplattformen entlang und es fällt mir nicht leicht, im richtigen Moment zu springen. Da ich nicht vom



Boden wegkomme, schlittere ich dreimal von der einen zur anderen Bildschirmseite, bevor auch diese Schwierigkeit gemeistert ist.

Nach ca. 2 Stunden ist die erste von neun Stationen, mit insgesamt 14 Levels geschafft. Aber ich muß sagen, das Spiel fesselt nach einiger Zeit doch ungemein. Nach Erreichen der zweiten Station erhält man ein Passwort, mit dem man später sofort an der Stelle beginnen kann, an der man vor dem Ausschalten aufgehört hat.

Fünf unterschiedliche Geschwindigkeiten können eingestellt werden, und machen das Spiel sowohl für Anfänger als auch für Profis interessant, außerdem 28 verschiedene Plattformen und 18

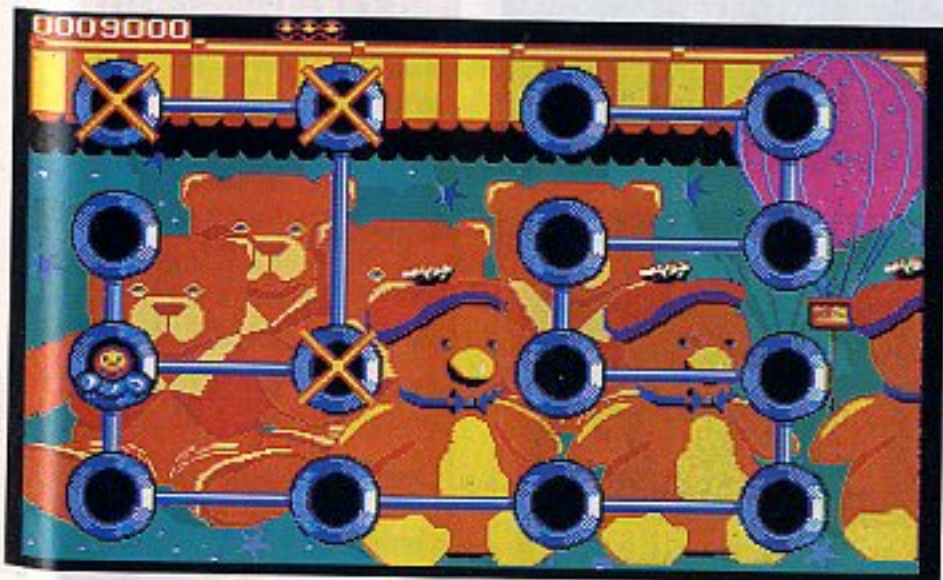


unterschiedliche Säulen, aus denen sich die Level zusammensetzen.

Wer großen Wert auf Grafik und Sound legt, wird sicherlich kein Bumpy-Fan, denn die Stärken dieses Games liegen ganz klar im Gameplay. Ein großes Plus: Man hat bei allen Levels immer den Eindruck, mit ein bißchen Übung und der richtigen Taktik weiterkommen zu können. Loricel hat mit Bumpy's Arcade Fantasy ein tolles Jump 'n Run geschaffen, das einen stundenlang vor dem Bildschirm fesseln kann.

Der Preis von ca. DM 80,- ist hier sicher gut angelegt, auch wenn das Spiel vielleicht nicht unbedingt ein neuer Klassiker wird. Mit einer detailreicheren Grafik, besserem Sound und vielleicht auch einem Level-Editor wäre es sicher ein Spitzenspiel geworden.

rk



GAME FACTS

BUMPY'S ARCADE FANTASY

Hersteller: Loricel

Muster von: Hersteller

Genre: Jump 'n Run

Preis: ca. DM 80,-

Gameplay 65%

Sound 50%

Grafik 60%

Motivation 65%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: -

GESAMT
62%

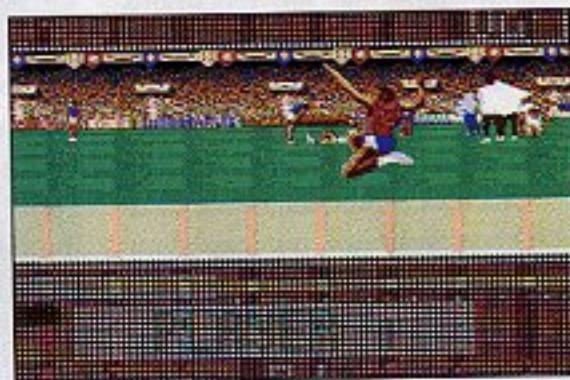
Olympia total auf dem Monitor

The Carl Lewis Challenge

Im Zeitalter der Manipulationen läßt sich gar mancher Spieler auf Höchstleistung trimmen. Manchmal auch vor dem Computer!

Bevor die erste von zwei Disketten geladen wird, ist es bei diesem Spiel schon notwendig, die Beschreibung gelesen zu haben. Beginnt die erste Diskette ihre Ladetätigkeit, kann man sich für drei verschiedene Spiel-Sektionen entscheiden und wird anschließend mit einer gut gelungenen Animation eines laufenden Sportlers belohnt.

Hat man sich die verschiedenen an den Start gehenden Länder ausgesucht, liegt es ab jetzt im Ermessen der bis zu vier mitwirkenden Spieler, inwiefern sich Ihre selbst ausgesuchten und hoffentlich auch gut und richtig trainierten Sportler im Kampf um das begehrte Edelmetall bewähren. Spätestens hier merkt man, wie wichtig es oft bei Spielen sein kann, stets Stift und Papier griffbereit zu haben, um etwas



(hier z.B.: Trainings-Ergebnisse der einzelnen Sportler nach verschiedenen Wochen) zu notieren oder zu vergleichen. Im Großen und Ganzen hält sich dieses Spiel an geltende sportliche Regeln, jede der fünf Disziplinen wird Durchgang um Durchgang gespielt und endet nach den Qualifikationen im Finale. Letztendlich liegt es jedoch am Einzelnen selbst, wie hoch er den sportlichen Leistungs-Pegel seiner Ihm anvertrauten Sportler setzt. Fazit: Da

Endlich ein Sportspiel, bei dem es nicht nur auf Joystickartistik, sondern auch auf die richtige Taktik ankommt.

der Mensch ja keine Maschine ist, wieso sollten es die Sportler in diesem wirklich gut gelungenen Spiel sein bzw. werden können.

Warum dieses Spiel nicht auf Festplatte zu installieren ist, bleibt wohl ebenso das Geheimnis des Herstellers wie das Disketten-Fremdformat, wohl als Kopierschutz gedacht. Der Sound läßt sich bei Bedarf leider nicht abschalten, ein auf Dauer sicherlich störendes Manko. Lediglich dem Umstand, daß die hart erarbeiteten bzw. erzielten Trainings-Werte abgespeichert werden können, ist es zu verdanken, daß dieses Game dem Spieler die Möglichkeit gibt, gute und schlechte Sportler in den verschiedensten Disziplinen zu testen, bzw. vielleicht selbst etwas in sportlicher Sicht hinzugelehrt zu haben.

Dieses Spiel läuft ab 512 kByte und ab Kickstart-Version 1.3 aufwärts. **kw**



GAME FACTS

THE CARL LEWIS CHALLENGE

Hersteller: Psygnosis

Muster von: Hersteller

Genre: Sport

Preis: ca. DM 80,-

Gameplay 60%

Sound 55%

Grafik 60%

Motivation 65%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
63%

Endlich!

Die Supermesse für Computerspiele!



Entertainment
1992

Die große Entertainment-Show
für Amiga, PC, ATARI-Lynx,
Nintendo und SEGA jetzt im
Verbund der

KölnMesse

08.10.1992
10:00-18:00 Uhr
09.-11.10.1992
9:00-18:00 Uhr



Neuheiten · Informationen · Erlebnisse

Die CSS ist eine Verkaufs- und Präsentationsmesse, auf der Sie die größte AMIGA-Messe der Welt, die AMIEXPO, die ENTERTAINMENT'92, PC-EXPO, PERIPHERIE-EXPO und die MULTIMEDIA-EXPO in insgesamt fünf Hallen erwarten. Hier finden Sie alles über Computerspiele, Konsolen, Amiga, Atari, MS-DOS, etc.. Über unsere Mailbox (02234-24412) können Sie sich vorab über die CSS informieren.

SEAT → Fahr Simulator-Wettbewerb!

Mit großem SEAT IBIZA-Fahr Simulator-Wettbewerb. Hauptgewinn ist ein SEAT IBIZA CLX+. Gewinnberechtigt ist jeder Besucher über 18 Jahre.

Veranstalter:



AMI Shows Europe GmbH
Bachemer Landstr. 45
5000 Köln 40
Fax: 02234-22021

Unter der Schirmherrschaft von:

AMIGA Play
Video Games
Power Play

Eintrittspreise ENTERTAINMENT'92 (nur an der Tageskasse):

Schüler/Studenten: DM 6,00
Erwachsene: DM 10,00

Eintrittspreise für die CSS (Eintritt zu allen Messen der CSS):

Schüler/Studenten: DM 12,00 Vorverkauf DM 10,00
Erwachsene: DM 17,00 Vorverkauf DM 15,00

Vorverkaufsstellen CSS'92 Köln:

Theaterkasse Saturn, Hansaring 98, 5000 Köln 1
Theaterkasse am Barbarossaplatz, Beethovenstr. 16-18, 5000 Köln 1
Theaterkasse am Rudolfplatz NEXT, Hohenzollernring 2-4, 5000 Köln 1
Theaterkasse im Kaufhof, Hohe Str., 5000 Köln 1
Two Stars, Kölner Ladenstadt 32, 5000 Köln 1
Theaterkasse am Neumarkt, KVB Passage, Neumarkt, 5000 Köln 1
Complay I, Hohenzollernring 29, 5000 Köln 1
Complay II, Severinstr., 5000 Köln 1

Schriftlicher Vorverkauf (nur mit beigelegtem Scheck!) über:
AMI Shows Europe GmbH, Postfach 46 02 37, 5000 Köln 40

Spiel, Spaß, Sport im sonnigen Westen

CALIFORNIA GAMES II

Freizeitvergnügen im Westen der USA. Wer sich einen Urlaub in Kalifornien nicht leisten kann und trotzdem in den Genuß der dortigen Aktivitäten kommen will, der sollte sich 'California Games II' von EPYX etwas näher ansehen.

Wie schon im Vorgänger 'California Games' können sich hier bis zu acht Mitspieler in verschiedenen Wettkämpfen messen und ihre Erfolge auf Diskette abspeichern.

Nach einer gewissen Ladezeit und einem kurzen, nicht allzu aufregenden Intro, präsentiert sich das Optionsmenü als nettes Strandbild, auf dem fünf Girls und Boys die verschiedenen Aktivitäten repräsentieren. So kann man am fiktiven 'Mount Epyx' ein Snowboard malträtieren, sich im Drachenfliegen über dem Pazifischen Ozean üben, mit dem Skateboard durch ein Kanalisationsystem fegen, in der Monterey Bay auf einem Surfjet übers Wasser düsen oder mit der kleineren Variante eines Surfboards über Wellen reiten. In dem mitgelieferten, mehrsprachigen Handbuch erfährt man wertvolle Tips und Strategien, sowie detaillierte Anweisungen der Steuerung zu den einzelnen Disziplinen.

Leider ist nur die PC-Version auf eine Festplatte installierbar. Versuche, die Amiga-Version von Festplatte zu starten, schlugen fehl. Es ist also ein zweites Laufwerk empfehlenswert, um lästigen Diskettenwechsel zu vermeiden.

Immer wenn man eine Sportart auswählt, befindet man sich in einem Übungsmodus. Erst durch die Auswahl von 'Enter Competition' und Eingabe der Mitspieler

gelangt man in den Wettkampfmodus.

Beim Drachenfliegen startet man von einer Felsklippe aus in Richtung Ozean und hat für seinen Flug zwei Minuten Zeit. Ist der Rand der wenig aufregenden Meerpanorama-Grafik erreicht, wechselt das Bild und man findet sich am anderen Bildschirmrand wieder (kein Scrolling, schade). Hier hat der Spieler die Möglichkeit, mit umweltfreundlichen Wasserbomben schwimmende Ziele zu treffen. Je nach Abwurfhöhe kann man zwischen 20 und 1000 Punkte erzielen. Auch geflogene Figuren, wie eine 540er Wende oder ein Looping, lassen das Punktekonto anwachsen. Doch aufgepaßt! Ist man durch einen Sturzflug zu tief herab gestürzt, gestaltet es sich als schwierig, wieder eine angemessene Flughöhe zu erreichen. Diese



wird für den Landeanflug benötigt, denn sonst endet der Flug an den Klippen.

Durch ein leeres Kanalisationsystem zu rasen, ist wohl ein Traum eines jeden Skateboard-Fahrers. Abwechselnd fährt der gut animierte Skater durch Röhren und Halfpipes. Auf der rechten Bildschirmseite erkennt man anhand eines roten Punktes in einem Übersichtsplan, wie weit man sich schon fortbewegt hat. Innerhalb der Röhren lassen sich sogenannte 'Corkscrews' (Korkenzieher) fahren. In den Halfpipes kann man am Rand 'Boardsliden' oder sich am einarmigen Handstand einen Zeitbonus verdienen. Ganze 8 Sekunden Bonus erreicht man mit dem 'Pipe Jump', der allerdings in der Anleitung nicht beschrieben ist. Viermal darf der Skater stürzen, hat er sich zum fünften Mal flachgelegt, endet das Spiel mit seiner Beerdigung (makaber).

'Was? Snowboarden in Kalifornien?' werden Sie sich jetzt fragen. EPYX hat kurzer Hand einen schneebedeckten Berg an die Küste Kaliforniens gesetzt, auf den man diesen Sport ausüben kann. Mit einem steuerbaren Hubschrauber startet man vom Strand aus zum Gipfel und setzt seinen Sportler an gewünschter Stelle ab. Ist man allerdings zu niedrig, purzelt dieser wieder zum Strand zurück. Die Hangabfahrt ist auch für weniger geübte Joystick-Arti-



sten problemlos. Einzige Abwechslung ist der Abschnitt 'Snowbowl', in dem man in einer Halfpipe Figuren fahren kann und dafür einen gewissen Zeitbonus erhält - ähnlich wie beim Skateboarding.

Auch Wellenreiten ist eine der Disziplinen, die in 'California Games II' absolviert werden können. Mit einem kurzen Surfboard, auf dem man sich nur liegend fortbewegt, startet man in einer kurzen Animations-Sequenz von einem Pier. Kaum hat einen die Welle erfaßt, sind verschiedene Kunststücke zu vollführen. So kann sich der Surfer an der Welle emporgleiten lassen, um am Wellenkamm waghalsige Figuren zu springen, die natürlich Punkte bringen. Hat man den Wellenkamm allerdings überschritten, verschwindet der Surfer in den Fluten. Nach einiger Zeit bricht sich die Welle und man gleitet an Schwimmern, einer Nixe und sogar an einem U-Boot vorbei, denen man ausweichen sollte. Nur die Größenverhältnisse der Hindernisse passen nicht zum Surfer-Sprite.

Die letzte der fünf Disziplinen ist das Jet-Surfen. Zu Beginn hat man die Möglichkeit, sich verschiedene Strecken und Surfjets auszusuchen. Die Art des gewählten Surfjets wirkt sich auf dessen Fahrverhalten und Steuerbarkeit aus. Die Strecke, die man nicht verlassen sollte, ist mit roten und gelben Bojen gekennzeichnet. Ein nervös herumzappelndes Mädchen steuert den Surfjet über

die Strecke und reagiert sofort auf die kleinste Bewegung des Joysticks. Hat man sich einmal von der Strecke zu weit entfernt, ist es schwierig, diese wieder zu finden. Deshalb sollte man nicht 'voll Stoff' fahren, um nicht in der verwirrenden Anzahl von Bojen die Strecke aus den Augen zu verlieren.

Alles in allem ein nettes Spielchen, dessen Grafiken an den guten alten C64 erinnern. Manche Animationen sind flüssig gestaltet, andere hingegen zuckeln und ruckeln über den Bildschirm. Der abschaltbare Sound läßt sich hören, ist aber auf Dauer nervtötend. Positiv ist das ausführliche Handbuch, in dem (fast) alle Bewegungsmöglichkeiten genau erklärt werden. Wer sich für lange Trainingszeiten mit dem Joystick oder der Tastatur begeistert, um seine Freunde in einem Wettkampf zu besiegen, dem sei das Spiel empfohlen. kw

GAME FACTS

CALIFORNIA GAMES

Hersteller: U.S. Gold

Muster von: Hersteller

Genre: Sport

Preis: ca. DM 80,-

Gameplay 65%

Sound 45%

Grafik 50%

Motivation 65%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
59%

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ Entertainment SkyLine GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: Scheckvorauszahlung DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga	Atari	Titel	IBM
1869	76,90	-	1869	89,90
Air Support	62,90	-	Air Brushes	79,90
Airbuck	76,90	-	Aces of the Pacific	78,90
Airbus 320	88,90	88,90	A-Train engl.	a.A.
Amberstar	74,90	74,90	Battle Isle Data	44,90
Apydia	68,90	-	Bundesliga Manager Prof.	68,90
Ashes of Empire	88,90	-	B-17 Flying Fortress	84,90
Battle Isle Data	44,90	-	Civilization dt.	89,90
Black Crypt	66,90	-	Darkseed	94,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	Darklands	99,90
Civilization dt.	83,90	-	Das schwarze Auge	84,90
Das schwarze Auge	74,90	74,90	Der Patrizier	84,90
Der Patrizier	74,90	-	Dune	74,90
Dune	69,90	-	Dungeon Master	74,90
Dynablaster	68,90	-	Elvira Mistress 2	84,90
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Epic	74,90
Epic	69,90	-	Espania '92	83,90
Espania '92	69,90	-	Eternam	88,90
Eye of the Beholder 2	74,90	-	Eye of the Beholder 2	74,90
Eye of the Storm	69,90	-	Falcon 3.0 dt.	99,90
Fire + Ice	64,90	-	Falcon 3.0 Miss 1	42,90
Floor 13	69,90	-	Global Effect	83,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Global Conquest	99,90
Global Effect	78,90	-	Grand Prix Unlimited	76,90
Goblins	68,90	68,90	Gunship 2000	84,90
Harpoon 2	74,90	-	Hardball III	79,90
Heart of China dt.	78,90	-	Harpoon 2	84,90
Hook	69,90	-	Indiana Jones 4	82,90
Humans	a.A.	-	Ishar	75,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	Laura Bow II	84,90
Jaguar XJ 220	62,90	-	Leather Goodnesses of Phobus	109,90
Jimmy White Snooker	69,90	69,90	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Jim Power	62,90	-	Links Pro	99,90
John Madden Footb.	59,90	-	Links Troon North	44,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	78,90	L'empereur	88,90
Lemmings 2	a.A.	-	Lord of the Rings II	79,90
Lure of Tempress	69,90	-	Lure of Tempress	74,90
Mad TV	78,90	-	Monkey Island 2 dt.	84,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	-	Police Quest 3 dt.	78,90
Monkey Island II	84,90	-	Push Over	64,90
Pacific Islands	69,90	69,90	Rampart	74,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	-	Sim Ant	78,90
Police Quest 3	78,90	-	Space MAX	72,90
Populous 2	68,90	68,90	Special Forces	94,90
Push Over	64,90	64,90	Star Trek	74,90
Risky Woods	64,90	-	Ultima 7	82,90
Sensible Soccer	62,90	62,90	Wing Commander 2 dt.	94,90
Shadow Lands	69,90	69,90	Wing C. 2 Miss II	47,90
Sim Ant dt.	84,90	-		
Space Quest IV	74,90	74,90		
Special Force	78,90	78,90		
Vroom Data	42,90	-		

notwendiges Zubehör . . .

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -f.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep. -f.A2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

Videogames

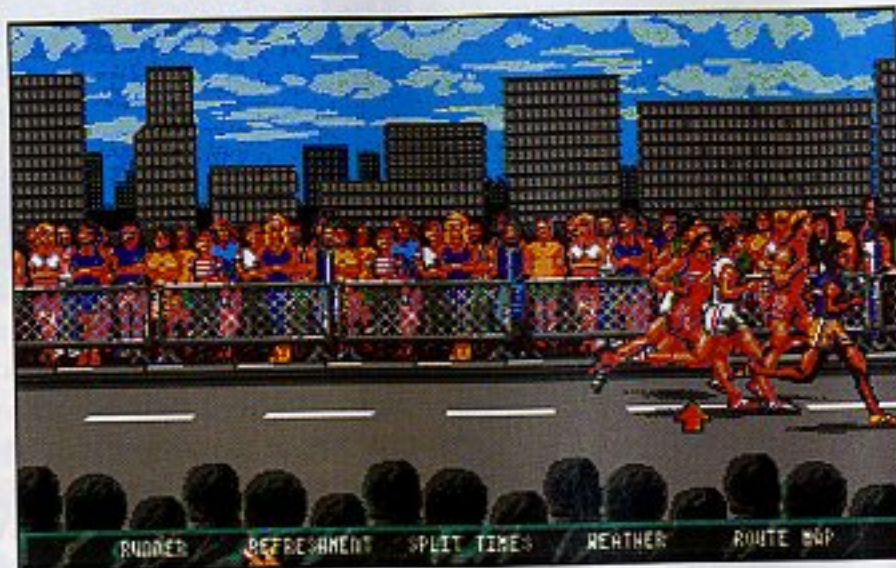
Mega - Drive		Game Boy	
Mega Drive dt. ohne Spiel	289,00	Adventure Island	69,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Batman	73,90
Olympic Gold (US)	102,90	Boulder Dash	52,90
Golden Axe 2	107,90	Bugs Bunny 2	67,90
Taz Mania	96,90	Turn and Burn	67,90
Game Gear		Nintendo N.E.S.	
Sonic (D)	76,90	Bubble Bobble	84,90
Donald Duck (D)	79,90	Puzznic	79,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Blue Shadow	93,90
Master Gear Adapter	59,90	Dragons Lair	104,90
Olympic Gold	82,90	Mega Man 3	99,90
Sega - Master		Rygar	77,90
Asterix	94,90	Atari Lynx	
Sonic (D)	89,90	Awesome Golf	79,90
Bubble Bobble (D)	89,90	Batmans Return	79,90
Mickey Mouse (D)	92,90	Viking Child	79,90
Moonwalker (D)	92,90	Xibots	78,90
		Cyberball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

Empire's Nachschlag zu Barcelona

International Sports Challenge

Marathon, Turmspringen, Springreiten, Schwimmen, Bahnradrennen und Schiessen - diese ungewöhnliche Zusammenstellung von Sportarten bietet INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE, das neueste Werkstück aus der Softwareschmiede von Empire.



Bis zu vier Mitspieler können in 21 Disziplinen gegeneinander antreten, aber die Menüführung erlaubt auch Duell in einzelnen Sportarten.

Ein 56 Seiten starkes, leider englisches Handbuch vermittelt Historie, Regeln und Kniffe der simulierten olympischen Wettkämpfe. Der Marathonlauf nimmt eine Sonderstellung ein, denn hier übernimmt man die strategische Planung des Laufs und kontrolliert Moral, Ermüdung, Energie und Flüssigkeitshaushalt seines Athleten.

Dabei helfen Informationen über die Wetterbedingungen, die momentanen Zwischenzeiten und die Streckenkarte. Anhand dieser Werte muß der Spieler Anstrengung, Geschwindigkeit, Laufrythmus und die Art der Erfrischung beim nächsten Checkpoint einstellen, um ein vorzeitiges Ausscheiden aufgrund von Erschöpfung zu verhindern. Das Rennen

läuft in ca. 2 Stunden Echtzeit im Hintergrund ab und das Programm schaltet zwischen den anderen Disziplinen zum Marathon zurück.

Als nächstes steht Turmspringen auf dem Programm. Vom Einmeter-, Dreimeter- oder Fünfmeter-



terbrett müssen drei aus 20 Sprüngen vorgeführt werden. Um hier zu glänzen, ist Geschicklichkeit von Nöten, denn dem Spieler werden komplexe Bewegungsabläufe am Joystick abverlangt. Grafik und Sound dieses Abschnittes entsprechen denen des Klassikers SUMMER GAMES. Springreiten dagegen wurde besser gestaltet. Die Aussicht vom Pferd aus auf

eine detaillierte 3D-Vektorgrafik des Parcours und realitätsnaher Sound erwecken den Eindruck, wirklich auf einem Roß zu sitzen. Ein Kartendisplay erleichtert die Orientierung zwischen den Hindernissen auf vier Kursen. Abweichend von den offiziellen Regeln führt allerdings das Überspringen der Hindernisse in falscher Reihenfolge nicht zur Disqualifikation. Von diesem Fehler abgesehen, hat das Springreiten Simulationscharakter: Reiter oder Pferd können stürzen und manchmal bricht das Tier aus oder verweigert.

Die nächste Disziplin, Schwimmen, scheint statt dessen wieder dem alten Spiel von Epyx entnommen. Wie auch in SUMMER GAMES steuert der Spieler die Geschwindigkeit seines Wettkämpfers durch Wackelbewegungen mit dem Joystick, nur muß man hier auch noch die Atmung mit dem Feuerknopf regeln. Beim Bahnradrennen haben Sie die Wahl zwischen Verfolgungs- und Sprintrennen über jeweils zwei Distanzen, die Sie in drei Schwierigkeitsgraden bestreiten können.

Die sehr gute Darstellung der Bahn und des strampelnden Gegners in Vektorgrafik erhalten den Spielspaß, den man sonst bei der Geschwindigkeitsregelung durch Joystickwackeln verlieren könnte.

In der letzten Sportart wird scharf geschossen. Vier verschiedene Disziplinen stehen dem Schützen hier zur Auswahl, um gute Reaktion und ein scharfes Auge an Tontauben oder Pappscheiben unter Beweis zu stellen.

Es empfiehlt sich, die in diesem Abschnitt optionale Maus anstelle des Joysticks zu verwenden. Auch Schiessen folgt dem alten SUMMER GAMES Konzept. INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE besteht also eigentlich aus drei völlig neuen Spielideen,



die mit älteren, aber gängigen Sportumsetzungen in ein Game gepackt wurden. Wer sich daran nicht stört und die aufgewärmten Programmteile als Dreingabe sieht, hat sicher viel Freude an dieser Sportspielesammlung.

mk



GAME FACTS

INT. SPORTS CHALLENGE

Hersteller:	Empire
Muster von:	Hersteller
Genre:	Sport
Preis:	ca. DM 80.-
Gameplay	60%
Sound	40%
Grafik	75%
Motivation	65%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
64%



Bachler

Computersoftware

AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA

1869/dt.	74,95	Graham Taylors		Premiere/ dt.	59,95
Amberstar/ dt.	79,95	Soccer Challenge/ dt.	69,95	Project X/ dt.	59,95
Ashes of Empire/ dt.	89,95	Hook/ dt.	59,95	Push-Over/ dt.	59,95
Battle Isle/ dt.	69,95	Hotelmanager/ dt.	54,95	Railroad Tycoon/ dt.	79,95
Battle Isle Data Disk./ dt.	44,95	Imperium/ dt.	29,95	Red Baron/ dt.	74,95
Birds of Prey/ dt.	79,95	Intern. Sports Challenge/ dt.	66,95	Red Zone/ dt.	59,95
Black Crypt/ dt.	59,95	Ishar/ dt.	74,95	Regent/ dt.	74,95
Bundesliga Manager Prof./ dt.	69,95	Jaguar XJ 220/ dt.	59,95	Risky Woods/ dt.	59,95
California Games 2	59,95	Jim Power/ dt.	59,95	Secret of Monkey Island/ dt.	69,95
Carl Lewis Challenge/ dt.	59,95	John Barnes		Secret of Monkey Island 2/ dt.	79,95
Castles/ dt.	69,95	European Football/ dt.	59,95	Sensible Soccer/ dt.	59,95
Centerbase/ dt.	66,95	John Madden Football/ dt.	59,95	Silent Service 2/ dt.	79,95
Centurion-Def. of Rome/ dt.	29,95	Kick Off 2/ dt.	59,95	Sim Ant/ dt.	89,95
Civilization/ dt.	79,95	Kick Off		Sim City & Populous/ dt.	74,95
Conquestador/ dt.	74,95	2-Giants of Europe/ dt.	19,95	Space Quest 4 / dt.	74,95
Conquestador Data Disk/ dt.	39,95	Kick Off		Special Forces/ dt.	79,95
Crazy Cars 3 /dt.	59,95	2- Return to Europe/ dt.	19,95	Starbyte Super Soccer/ dt.	66,95
Dark Queen of Krynn	66,95	Kick Off 2- Winning Tactics	19,95	Storm Master/ dt.	69,95
Das schwarze Auge/ dt.*	74,95	Legend/ dt.	72,95	Striker/ dt.	59,95
Deliverance/ dt.	59,95	Leisure Suit Larry 5/ dt.	74,95	The Games '92 /dt.	72,95
Der Patrizier/ dt.	74,95	Lemmings/ dt.	44,95	The Humans/ dt.	V.mö.
Double Dragon 3/ dt.	59,95	Lemmings Data Disk/ dt.	44,95	Their finest hour/ dt.	69,95
Dune/ dt.	74,95	Liverpool	59,95	Their finest hour Mission	
Dyna Blaster/ dt.	69,95	Lure of the Temptress/ dt.	69,95	Disk./ dt.	32,95
Elite/ dt.	59,95	Mad TV/ dt.	74,95	Treasures of the Savage	
Epic/ dt.	66,95	Might & Magic 3/ dt.	74,95	Frontier	72,95
Eye of the Beholder 2/ dt.	79,95	Myth/ dt.	59,95	Turrican/ dt.	24,95
F-15 Strike Eagle 2/ dt.	79,95	Parasol Stars/ dt.	59,95	Turrican 2/ dt.	24,95
F-16 Falcon/ dt.	34,95	Perfect General/ dt.	79,95	Ultima 6/ dt.	69,95
F-16 Falcon Mission		PGA Tour Golf		Utopia Data Disk./ dt.	37,95
Disk 1 od. 2 je	29,95	+ Course Disk./ dt.	69,95	Wrestle Mania/ dt.	59,95
Fire and Ice/ dt.	59,95	Pinball Dreams/ dt.	59,95	Das Lucasfilm-Buch / dt.	29,80
First Samurai +		Pirates/ dt.	59,95	1 MB-Erweiterung für AMIGA	59,00
Mega lo Mania/ dt.	74,95	Plan 9 from Outer Space/ dt.	79,95	(abschaltbar & Uhr & schnelle	
Formula One Grand Prix/ dt.	79,95	Police Quest 3/ dt.	74,95	Speicherchips)	
Global Effect/ dt.	79,95	Pools of Darkness	66,95	Laufwerk 3,5" für AMIGA	159,00
Gods/ dt.	59,95	Populous 2/ dt.	69,95		

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5,--DM) oder portofrei per Vorkasse(bar, Scheck)
Ab 100,-- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

ANDREAS BACHLER • COMPUTERSOFTWARE
Blücherstraße 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt
Tel. (0 28 71) 18 30 88, 18 06 37, 18 54 43 • Fax-Nr. 8631

Die Suche nach den Thron-Juwelen

Ishar

In "Crystal of Arborea" waren Sie noch auf der Suche nach vier Kristallen. Doch nun besteht Ihre Aufgabe darin, den Kampf gegen Krogh zu bestehen und den Thron Jarvels zurückzugewinnen.

Zu Beginn des Spieles stehen Sie mit Ihrem Helden "Aramir" im westlichen Teil des Landes Kendoria. Auf Ihren Streifzügen durch das Land treffen Sie schnell neue Kampfgefährten, die Sie begleiten möchten. Sie können bis zu vier Wanderer verschiedenster Herkunft in Ihre Crew aufnehmen, um Ihre Aufgabe zu bewältigen. Waffen und Ausrüstung können Sie in Gasthäusern und Waffenschmieden kaufen oder sie im Kampf dem Feind entwenden.

Auch an die Zauberer unter Ihnen wurde gedacht. Sie können Ihre Magie nicht nur im Kampf einsetzen, sondern auch während des normalen Spieles. Zaubertränke mischen - vorausgesetzt, Sie haben die richtigen Zutaten.

Zum Genuß wird das Spiel durch seine ausgesprochen gute Grafik. Ihr Abenteuer

er wird in der Gruppen-Perspektive gezeigt und ausschließlich mit der Maus gesteuert - das Handling ist übrigens ausgezeichnet! Der Sound kann sich bis auf einige Ausnahmen wie Schwerterklirren oder Vögelgezwitscher auf die Dauer recht monoton gestalten.

Für Rollenspielneulinge sei gesagt, daß eine durchgehende



Die Dungeons und auch der restliche Aufbau lehnen sich stark an Spiele wie Might and Magic III oder "Das Schwarze Auge" an.

LEGEND OF

Spielbarkeit gewährleistet ist, obwohl es sich hierbei um ein umfangreiches und gehobenes Adventure handelt. Auch Motivation und Spaß sind durch ein durchdachtes Aktions- und Informationsmenü gesichert. Im technischen Teil sei erwähnt, daß ein Zweitlaufwerk nicht unterstützt wird. In der deutschsprachigen Anleitung ist zwar von einer Festplatteninstallation die Rede, aber fehlt es leider an einem dazu passenden Installationsprogramm.

THE FORTRESS



GAME FACTS

ISHAR

Hersteller: Silmaris
Muster von: Hersteller
Genre: Adventure
Preis: ca. DM 90,-

Gameplay 75%
Sound 70%
Grafik 85%
Motivation 70%

Lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
73%

ms

Handarbeit ist also angesagt. Dafür sind wiederum die Spielstände speicherbar. Auch die Besitzer einer 68030 CPU haben das Nachsehen - es geht nichts.

Unter dem Strich läßt sich feststellen, daß es sich auch hier um ein Rollenspiel handelt, um das der Liebhaber nicht herumkommen kann. Nicht nur das Genre spricht für sich, sondern auch Handlungsablauf und Bedienbarkeit.



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden

und es werden täglich mehr.

Wir warten auf Sie...

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle aufgeführten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager

Name	Amiga	PC/IBM	Name	Amiga	PC/IBM
1869	DV 79,90	94,90	Int. Sports Challenge	DA 74,90	79,90
A-Train	DV 79,90	99,90	Ishar	DA 79,90	79,90
Air Warrior	79,90		John Madden Football 2	DA	74,90
Ashes of Empire	DV 94,90	94,90	Laura Bow 2		94,90
B 17 Flying Fortress	DA	119,90	Legend of Kyrandia		94,90
BAT 2		a.A.	Lord of the Rings 2	DA	84,90
Birds of Prey	DA 84,90	99,90	Lure of Temptress	DV 74,90	84,90
Buck Rogers 2	DV 94,90	94,90	Megafortress	DA 74,90	84,90
California Games 2	DA 69,90	74,90	Mege lo Mania		74,90
Carl Lewis Challenge	DA 69,90	79,90	Myth	DA 69,90	
Carrier Strike		94,90	Patricier	DV 79,90	94,90
Centerbase	DA 74,90		Perfect General	DA 84,90	94,90
Civilisation	DV 89,90	119,90	Plan 9 from outer Space	DV	94,90
Crazy Cars 3	DA 69,90		Premiere	a.A.	a.A.
Crisis in the Kremlin	DA	99,90	Prophecy of Shadow		79,90
Dark Hall		99,90	Push over	DA 69,90	74,90
Darklands	DA	129,90	Rampart	DA	79,90
Das Schwarze Auge	DV 79,90	94,90	Risky Woods	DA 74,90	
Dojo Dan	DA 69,90		Special Forces	DA 94,90	99,90
Double Dragon 3	DA	74,90	Super Tetris	DA 84,90	94,90
Dungeonmaster	DV 69,90	79,90	Theater of War	DA	94,90
Espana '92	DA 74,90	84,90	Utopia	DA 74,90	74,90
Global Conquest		94,90	World Tennis Champions	DA	79,90
G-Loc	DA 69,90				
Grand Prix Unlimited	DA	79,90			
Hardball 3		79,90			
Indiana Jones 4	DA	94,90			

DA = Deutsche Anleitung /
DV = Deutsche Version
aAVB = Vorbestellung möglich!

Telefonischer Bestellservice Jetzt noch schneller !!!

Österreich	0222-5879081	Mo-Fr:	10-18 Uhr
Schleswig-Holstein	0461-44006	Mo-Fr:	17-21 Uhr
Hessen/Zentrale	06196-84747 und 84748, 3276	Mo-Fr:	10-18 Uhr
Baden-Württemberg	07171-68983	Mo-Fr:	18-22 Uhr
Bayern	089-6140867	Mo-Fr:	12-18 Uhr
Rheinland-Pfalz	06202-18947	Mo-Fr:	17-21 Uhr
Bestellung per Fax	06196-82467	Mo-Fr:	10-19 Uhr

2,- RABATT erhalten Sie, wenn
Sie sich bei der Bestellung auf
Amiga Games beziehen!

Versandkosten:
NN: 9,- VK: 4,-
Bestellungen ab 100 DM frei

Ladengeschäfte - Öffnungszeiten tel. erfragen - Ladenpreise variieren:

A-1016 Wien *	Mariahilferstr. 23-25/Theobaldgasse 20	NEU
O-2130 Prenzlaw	An der Schnelle 68	NEU
W-2060 Bad Odeslohe	Bahnhofstr. 55	NEU
W-2390 Flensburg **	Batteriestr. 13	Tel.: 0461/44006
W-3000 Hannover	Podbielskistr. 278	
W-4047 Dormagen	Krefelder Str. 11-13	
W-6050 Offenbach	Luisenstr. 70	
W-6231 Schwalbach/Ts. *	Marktplatz 39	Tel.: 06196/84747 Zentrale
W-8028 M-Taufkirchen **	Ahornring 6	Tel.: 089/6140867
W-8900 Augsburg *	Hunoldgraben 11	

* = Rollenspiele und Brettspiele erhältlich!

** = Abholung nach vorheriger tel. Absprache möglich!

Gesucht werden - Franchisepartner: Unser Know-How - Ihr Einsatz!

Wir suchen aktive Partner, die den
Schritt mit ihrem eigenen
Ladengeschäft in die Selbständigkeit
wagen möchten.

Rufen SIE jetzt an
und nutzen SIE Ihre Chance

Tel.: 06196 / 3276

(Ansprechpartner Herr Eckhardt)

Demnächst in:

Wiesbaden, Berlin, Herford, Solingen, Paderborn...

Das dritte Adventure aus der "Krynn"-Reihe

Dark Queen of Krynn

Nach "Champions of Krynn" und "Death Knights of Krynn", baut SSI die Krynn-Reihe mit "The Dark Queen of Krynn" nun zur Trilogie aus.

Nach dem Motto "Das Böse kommt immer wieder" bittet General Laurana, zwei Jahre nach dem glorieichen Sieg über Lord Soth und seine Gemahlin Kitiara, die sechs Champions um Mithilfe, Palanthas vor der Dunklen Königin und den Draconiern zu retten. Der Spieler muß, wie bei AD&D Spielen üblich, am Anfang eine Gruppe (Party) mutiger Kämpfer für seine Mission zusammenstellen oder kann seine Charaktere vom Vorgängerspiel "Death Knights of Krynn" übernehmen. Zur Verfügung stehen hier sieben verschiedene Rassen: Hill und Mountain Dwarves, Silvanesti, Qualinesti und Half Elves, Humans und Kender, die wegen eines gänzlichen Mangels an Angst und als sehr gefährliche Kämpfer in keiner Party fehlen sollten. Wie die Kender, zeichnen sich auch die anderen Rassen durch ganz spezielle Eigenschaften aus. Darüber hinaus unterscheiden sie sich sowohl nach wichtigen Attributen wie Stärke, Intelligenz, Weisheit, Geschicklichkeit, Ausdauer und Ausstrahlung, wie auch nach ihren Berufen: Geistliche, Kämpfer, Ritter, Magier und Diebe.

Die meisten Rassen dürfen sogar mehrere Berufe annehmen, um so ein größeres Spektrum an Fähigkeiten abzudecken. Danach machen sich die Helden auf zu General

Laurana, um ihren eigentlichen Auftrag in Erfahrung zu bringen. Die aufregende Geschichte spielt sich in einer grafik- und soundmäßig eher schlichteren Umgebung ab, die aber im Vergleich zu den Vorgängern leicht verbessert wurde. Befinden sich die Champions in Städten oder Dungeons, so wird die Spielebene dreidimensional dargestellt. Manchmal kann man hier auch in die Vogelperspektive umschalten. In der Wildnis, also nach dem Verlassen von Städten oder anderen zivilisierten Gegenden, wird der Aufenthaltsort der Helden auf einer großen Landkarte angezeigt. Im Falle

Das komplexeste Spiel der „Krynn“-Saga.



eines Kampfes tritt der sogenannte "Combat-Screen" in Aktion, der auch in den Vorgängerspielen verwendet wurde. Hier sind, auf einem großen Spielfeld, von dem leider immer nur ein kleiner Ausschnitt auf dem Bildschirm zu sehen ist, alle Figuren dargestellt. Als Anführer steuern Sie alle Party-Mitglieder und deren Aktionen: wie z.B. Angriffe, Abfeuern eines Bogens oder das Anwenden von Zaubersprüchen. Von diesen Zaubersprüchen sollte man vor jedem Kampf immer eine genügende Anzahl im Gedächtnis haben. Sie müssen von den Zaubern nämlich in mühsamer Arbeit, nach jeder Anwendung, wieder gelernt werden. Für den Einsteiger in Sachen Rollenspiele wohl weniger geeignet, wird jeder, der bereits "Champions of Krynn" und "Death Knights of Krynn" gespielt hat, den 3. Teil mit Hingabe verschlingen. *jh*



GAME FACTS

Dark Queen of Krynn

Hersteller:	SSI
Muster von:	Hersteller
Genre:	Adventure
Preis:	ca DM 90,-
Gameplay	80%
Sound	50%
Grafik	65%
Motivation	85%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: HD

GESAMT
75%

A320

A·I·R·B·U·S



*On final approach to
the United States*

Developed in corporation with



Lufthansa and Deutsche Airbus

Der Lockruf der Verführerin

Lure of the Temptress

Vor lauter Computerspielen haben Sie keine Zeit mehr für Kultur? Das muß nicht sein: Allen Amiga-Besitzern ist nun ein Besuch im virtuellen Theater möglich (so zumindest der Name von Virgins neuem Spielsystem).

Auf dem Spielplan heute: Lure of the Temptress (soll heißen "Der Lockruf der Verführerin").

Um was geht es in diesem Stück? Im bislang beschaulich-friedlichen Turnvalle ergreift Selena, ihres Zeichens Nachwuchszauberin, in einem Staatsstreich die Macht, um dort ein reguläres Schreckensregime zu errichten. Unterstützt wird sie dabei von den ganz und gar bösen Skorls (eine Art Ersatzzorks), die für sie die Schmutzarbeiten, wie Foltern und Unterdrücken, zu verrichten haben. Da die UNO nur tatenlos zusieht, entschließt der lokale gute König eine Intervention. Der tapferen Einsatztruppe schließt sich auch mehr unfreiwillig der nicht ganz so tapfere Jung-ritter Diernot an. Es kommt wie es kommen muß, die Schlacht gegen die Skorls geht dank unfairer Zauberei verloren, der König stirbt und Diernot findet sich nach einem Schlag auf den Kopf im Kerker wieder. An dieser Stelle kommt nun der Käufer dieses Adventures in der Rolle des gefangenen Ritters ins Spiel. Das allerdings nur, wenn dieser den obligatorischen Kopierschutz überwinden kann. Hierbei gilt es, im Handbuch Figuren zu identifizieren, die sowohl benutzer- als auch kopiererunfreundlich in Dunkel auf ganz Dunkel gedruckt sind. Sehschwache Ritter könnten hier schon Probleme kriegen.

Wer es glücklich ins Gefäng-

nis geschafft hat, darf sich erst einmal mit der, wie ich meine, sehr gut gelungenen Steuerung bekannt machen: Laufen erfolgt wie immer durch einen Mausklick auf den gewünschten Zielpunkt, neue Wege wurden jedoch beim Manipulieren von Gegenständen beschritten: Befindet sich ein handhabbares Objekt in Sichtweite, kann man mit einem Linksklick auf dasselbe eine Beschreibung des Teils abrufen und mit einem Rechtsklick alles Mögliche damit anstellen (nehmen, ziehen, benutzen, etc.). Dabei tauchen aber nur die jeweils sinnvollen Möglichkeiten auf.

Durch einen Klick in den freien Raum kann man schließlich noch ein Status- und Inventoryfenster aufrufen. Auch ungeübten Spielern wird es nun leichtfallen, den offensichtlich mit seiner Aufgabe überforderten Gefängniswärterskorl zu überlisten, im Vorübergehen den jungen Ratpouch zu befreien und mit dessen Hilfe aus dem Gefängnis zu fliehen. Diese Befreiungsaktion macht sich durchaus bezahlt, denn der Junge ist recht dankbar und man kann ihm nun im Fortlauf des Spieles Befehle geben, was auch notwendig ist, denn Ratty kann einiges mehr als unsere Figur. Diese Befehle, wie auch die übrige Kommunikation mit den auftretenden Personen, erfordert keineswegs den Einsatz der Tastatur, sondern kann durch bequemen Mauseinsatz erfolgen. Dabei

geschieht ein Teil der Gespräche automatisch, ein andermal darf man aus mehreren zur Verfügung stehenden Antworten auswählen.

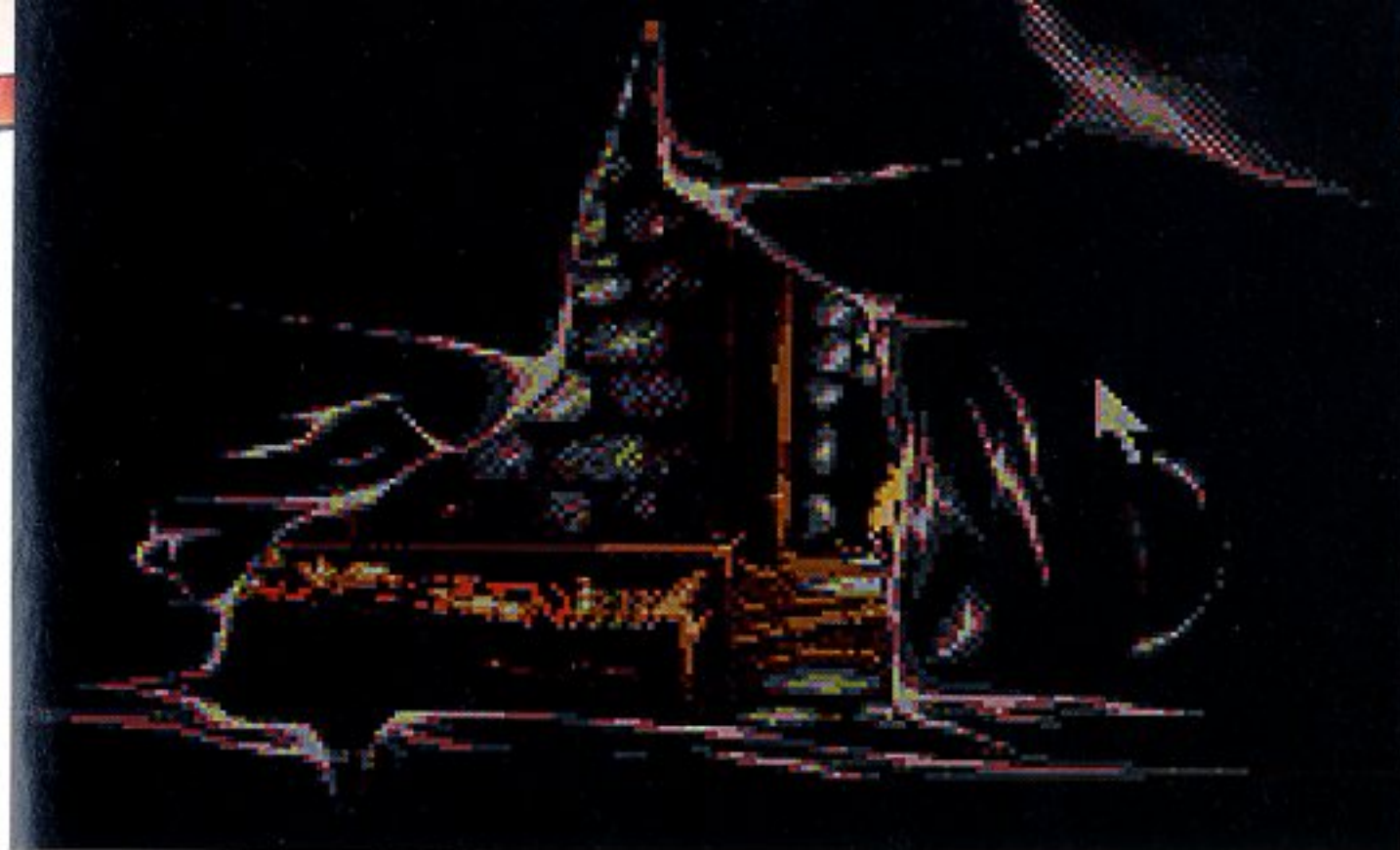
In der frisch erlangten Freiheit kann man sich nun in Turnvalle umsehen, einem mittelalterlichen Städtchen, mit allem was dazugehört: Viele verwinkelte Gassen, ein kleines Kloster, und vor allem zwei Kneipen, wo sich ein Großteil des öffentlichen Lebens abspielt.

Was sehr positiv auffällt, ist



die durchweg sehr schön gezeichnete Grafik, die stets durch passende Soundeffekte (Vogelgezwitscher, Prasseln von Feuer,...) untermalt wird. Hier kommt sofort richtiges Fantasyfeeling auf. Die Bewohner von Turnvalle führen, und das ist das Besondere am virtuellen Theater, ein Eigenleben. Sie stehen nicht immer nur am selben Fleck und warten auf eine Aktion des Spielers, sondern verhalten sich (so ähnlich) wie "richtige" Personen: Ratpouch, zum Beispiel, bestellt sich schon mal (erfolglos) ein Bier, macht ungefragt einen blöden Witz oder verschwindet einfach. Andere versuchen Diernot als Botenjungen einzuspannen oder nerven ihn mit dem neuesten Klatsch der Stadt. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, durch das geschickte





Ausfragen von Personen und Handtieren mit Gegenständen, Turnvale von den Skorls (sie essen schon mal gerne einen Knabeneintopf) und Selena zu befreien. Dabei trifft Diernot neben den skurilen Charakteren dieser Stadt auch auf alles, was eine Fantasy-story sonst noch so braucht: Ein hübsches Mädchen das gerettet werden muß, einen Drachen und allerlei Hexerei. Eine gesunde Portion Humor ist natürlich auch immer dabei. Eine kleine Knebelinlage fehlt nicht und gegen ein unkooperatives Monster muß per Mauseinsatz auf Leben und Tod gekämpft werden. Allroundspieler mögen diesen Schwertkampf für eine gelungene Auflockerung halten, reine Adventurespieler werden aber möglicherweise an diesem gar nicht so leichten Kampf verzweifeln. Gut, wenn man vorher abgespeichert hat.

Für alle Verzweifelten einen Tip: Immer stehen bleiben und tapfer auf die Stelle hauen, die der

Bei "Lure of the Temptress" führen die Bewohner, und das ist das Besondere, ein richtiges Eigenleben.

freundliche Barbar empfohlen hat. Klingt nach einem tollen Spiel, ist es auch, nur leider können die Puzzle nicht immer mit dem überlegenen Spielsystem mithalten: Manche Rätsel sind nicht gerade logisch: Wenn ich beispielsweise eine volle Flasche leermachen will, warum muß ich dann erst jemanden finden, der sie austrinkt und leere sie nicht einfach aus? Ein anderes Mal muß der Cursor über einem arg kleinen Gegenstand postiert werden. Hauptmanko ist aber, daß die Handlung zu linear verläuft: Ich habe Gegenstand A, benutze ihn an Stelle B erhalte dafür C, welches ich D gebe usw. . Komplexere Rätsel sucht man vergebens und Profis haben es spätestens an drei Abenden durchgespielt. Unterm Strich bleibt aber ein empfehlenswertes Adventure, daß sich alle zulegen sollten, die den Big Whoop schon gefunden haben. Vielleicht ist die Story im nächsten Stück ja etwas gehaltvoller!

vk



GAME FACTS

Lure of Temptress

Hersteller: Virgin

Muster von: Hersteller

Genre: Adventure

Preis: ca DM 90,-

Gameplay 80%

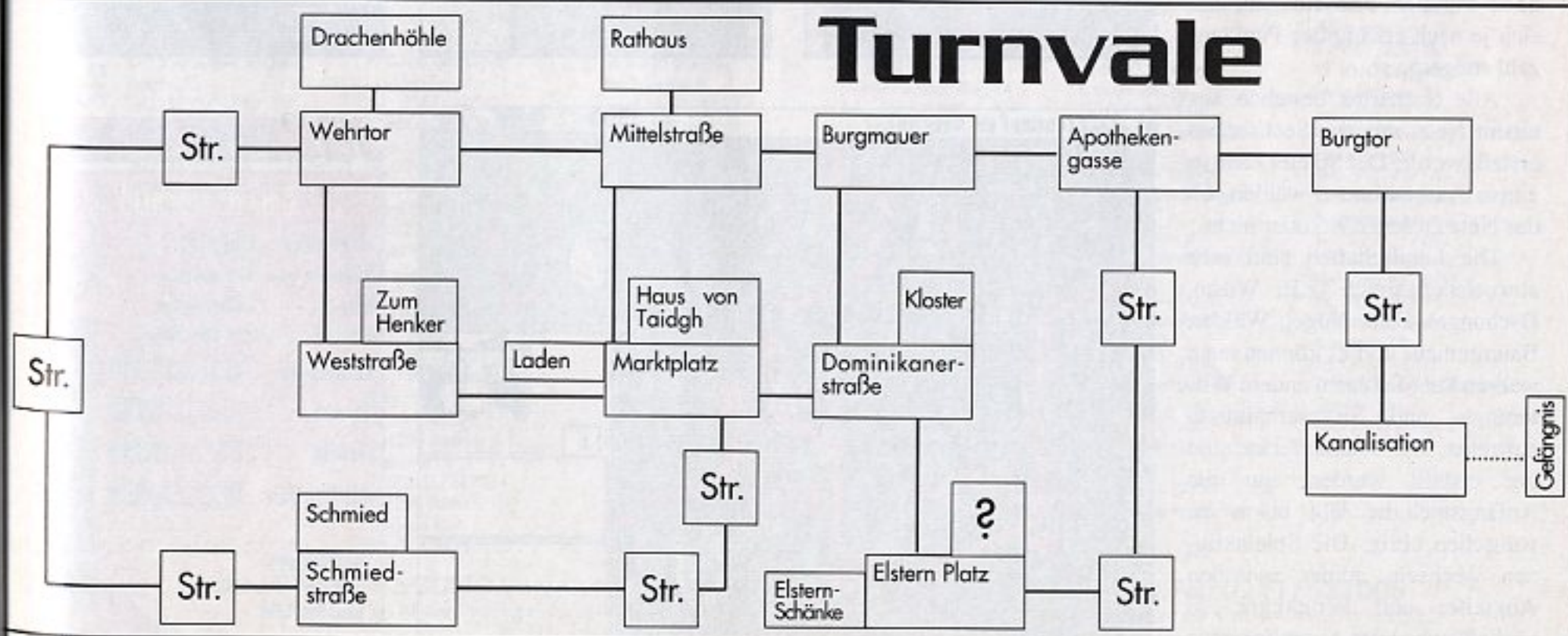
Sound 65%

Grafik 80%

Motivation 80%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
78%



UBI Soft's Strategie-Knüller

Perfect General



Der Perfekte General versetzt jeden Strategen in "bombige" Stimmung. Mit 12 verschiedenen Schlachtfeldern und einem sich ständig ändernden Kampfanfang werden unendlich viele Möglichkeiten gegen die Langeweile geboten.

Wenn das Spiel dann auch noch zu zweit gespielt wird, kann man sich vorstellen, daß es für jeden ein reines Vergnügen sein wird, zum perfekten General zu werden. Zusätzlich steht es Ihnen auch frei, mit einem Modem gegeneinander zu kämpfen. Der Perfekte General ist vergleichbar mit Battle Isle, jedoch werden die Schlachten nicht auf Inseln sondern auf dem Festland ausgetragen. Im Hauptmenü kann man als Steuerung zwischen Maus, Joystick und Tastatur wählen. Außerdem läßt sich dort festlegen, ob man lieber gegen einen unschuldigen Freund oder den gerissenen Computergegner zur Schlacht ziehen will.

Die Gewinnverteilung geht nach Punkten und Rängen, die sich je nach erkämpfter Punktzahl steigern.

Alle Szenarios bestehen aus einem Netz, das aus Sechsecken erstellt wurde. Der Spieler kann in einem Auswahlmenü wählen, ob das Netz zu sehen ist, oder nicht.

Die Landschaften sind sehr abwechslungsreich (z.B. Wüste, Dschungel, Feld, Hügel, Wälder, Baumreihen) und es können auch während der Schlacht andere Witterungs- und Sichtverhältnisse auftreten. Die Soundeffekte sind gut erstellt worden, nur die Anfangsmelodie läßt etwas zu wünschen übrig. Die Spielaktionen wechseln immer zwischen Angreifer und Verteidiger, so schließt zuerst der Angreifer seine

Es setzt sich immer mehr durch: auch bei „Perfect General“ kann man per Modem spielen.

Aktionen und Bewegungen ab und danach der Verteidiger.

Dadurch ist auch das Teilen in zwei Spielhälften aufgehoben worden, die ganze Schlacht kann

auf einem Feld ausgetragen werden. Kurz und gut: der Perfekte General stellt eine packende Herausforderung dar, etwa vergleichbar mit Battle Isle. rk



GAME FACTS

Perfect General

Hersteller:	Ubi Soft
Muster von:	Hersteller
Genre:	Simulation
Preis:	ca. DM 80,-
Gameplay	80%
Sound	70%
Grafik	70%
Motivation	75%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: 1MB

GESAMT
74%

SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei **SOFT & SOUND** kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei **SOFT & SOUND** kaufen.
...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für AMIGA · ATARI · IBM · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIE · SEGA KONSOLEN

Hardware

Aktuell:

MEGA DRIVE oder GAME GEAR:
2 Tage spielen - nur 1x bezahlen
Preise von heute bis morgen

AMIGA 500

Speichererweiterung

auf 2.5 MB	222,- DM
auf 2.5 MB mit Uhr	248,- DM
auf 1 MB	59,- DM
auf 1 MB mit Uhr	69,- DM
Laufwerk 3.5	139,- DM

Amiga 600

Speichererweiterung
ab Oktober lieferbar

GET THE POWER "BI TURBO SYSTEM!" für AMIGA 500 und 2000

- Bi TURBO SYSTEM 68020 nur 399,- DM
- Bi TURBO SYSTEM 68020 mit 1 MB RAM nur 499,- DM
- Bi TURBO SYSTEM 68020 mit 4 MB RAM nur 699,- DM
- COPROZESSOR 68882 (20 MHz) zum Aufrüsten nur 179,- DM

FESTPLATTENFESTIVAL

105 MB	• 15 ms • 8 MB RAM Option ext. für Amiga 500	899,-
60 MB	• 19 ms • int. für Amiga 500	799,-
40 MB	• 19 ms • int. für Amiga 500	599,-

Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten, alle Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

Hier finden Sie **SOFT & SOUND** in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Telefon auf Anfrage
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rohdenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
2000 W-Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
2820 W-Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404
W-2300 Kiel
Sternstr. 18 (am Wilhelmplatz)
Tel.: 0431/970046
W-2900 Oldenburg
Edewechter Landstr. 47
Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3100 Celle
Im Kreisel 6
Tel.: 05141/214411

W-3300 Braunschweig
Halwederstr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Telefon auf Anfrage
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123

W-4300 Essen 1
Malkes Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster
Ferdinandstr. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
W-4600 Dortmund
Stockumer Str. 420
Tel.: auf Anfrage
W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018
W-4690 Herne
Hauptstr. 178
Tel.: 02325/53643
W-4770 Soest
Thome Str. 17
Tel.: auf Anfrage
W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033

W-5000 Köln 1
Von-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn 1
Auf dem Schießfelsgeweg 24
Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
Markenbildchenweg 24
Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774
W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5860 Iserlohn 1
Hans-Böckler-Str. 36
Tel.: 02371/22438
W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz 2
Tel.: 02351/21900
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967

W-6348 Herborn
Westerwaldstr. 4
Tel.: 02772/41332
W-6360 Friedberg
Kaiserstr. 201
Tel.: 06031/61917
W-6600 Saarbrücken
Stengelstr. 8
Tel.: 0681/582771
W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: auf Anfrage
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Telefon auf Anfrage
W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3
Tel.: 0621/101203
W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360

W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
W-8000 München
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285
W-8360 Deggendorf
Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376
W-8500 Nürnberg
Finkelwiesenstr. 37
Tel.: 0911/467744
W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290
W-8900 Augsburg
Heini-Dittmar-Str. 17
Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
O-9102 Limbach-Oberfrohna
Querstr. 15
Telefon auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Multi-Tasking im Kampfbomber

Megafortress

In einem modifizierten B-52 Bomber die Faszination der Technik erleben. Groß, böse und bis auf die Zähne bewaffnet; das ist die EB-52 Megafortress.

Fünf verschiedene Stationen steuern und bedienen die Maschine. Der Pilot startet und landet das Flugzeug, regelt die Fluggeschwindigkeit und übernimmt unter anderem das Auftanken in der Luft. Viel Flugkünste muß man nicht beherrschen, da der Autopilot alle Flugaktionen übernimmt, die im Flugplan verzeichnet sind. Dem Pilot dienstbar zur Seite steht der Co-Pilot, dessen Aufgaben das Überwachen des Hydraulik- und Elektroniksystems sind. Außerdem muß er Identifikationsmeldungen mit Hilfe des Flight Manual's beantworten, ansonsten dauert der erste Flug nicht sehr lange. Außer dem Flight Manual liegen dem Programm noch die Flugpläne und ein mehrsprachiges Referenzheft bei. Kurs und Flughöhe werden am Arbeitsplatz des Navigators erstellt. Normalerweise werden die Flugpläne bei der Auswahl der Missionen festgelegt, können aber vom Navigator geändert werden. Zusätzlich kann der Navigator eine komplette Liste der anzugreifenden Ziele dem Piloten anzeigen. Um Feindradar aufzuspüren und zu eliminieren, gibt es die sogenannte

"Electronic Warfare Station". Der hier tätige Offizier zeigt dem Piloten die empfangenen Radarsignale und versucht, diese mit Hilfe der Elektronik und der speziellen Außenhaut des Bombers zu eliminieren. Da es sich bei der EB-52 um einen Bomber handelt, darf natürlich der Waffenstand nicht fehlen. Hier werden die zu verwendenden Waffen ausgewählt, auf ihre Ziele programmiert und abgeschossen. Das klingt alles nach sehr viel Aktionen, die Sie durchführen können bzw. müssen, aber vieles kann automatisiert werden. Nachdem Sie das Spiel geladen haben, werden Sie aufgefordert, Ihren Namen in das Register einzutragen oder einen aktiven Piloten auszuwählen. Nun können Sie sich eine von 16 Trainingsflügen auswählen, in denen Sie alle Funktionen des Flugzeuges ausprobieren können, ohne in irgendwelche Feindhandlungen verwickelt zu werden, außer Sie wollen dies unbedingt. Feindflüge können in dem etwas makaber anmutenden Szenario des Persischen Golfs oder in den Vereinigten Staaten geflogen werden, die sich dann als 'The Flight of the Old Dog' bezeichnet. Diese

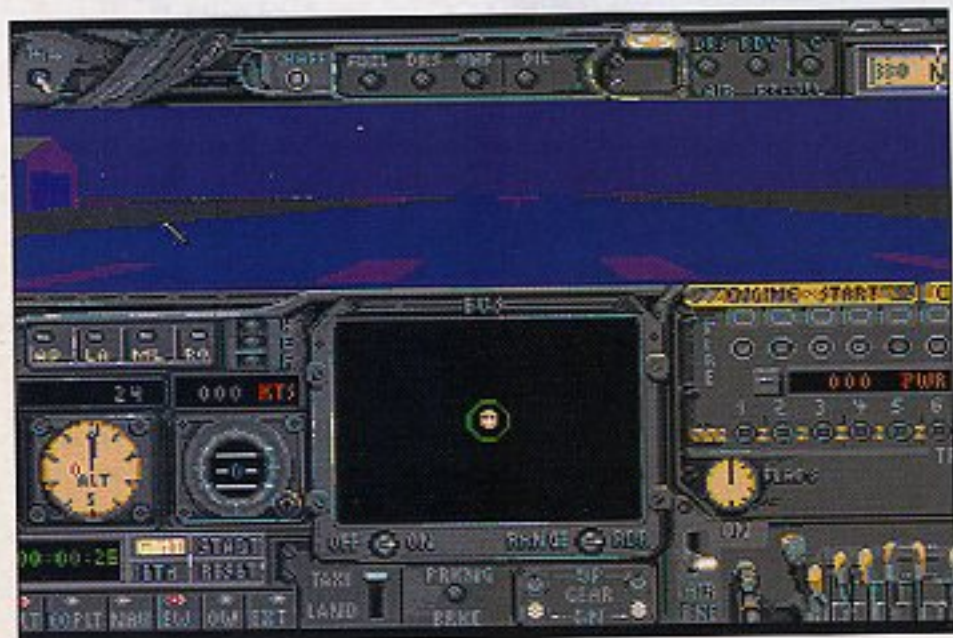
Bezeichnung basiert auf einer Novelle von Dale Brown, einem Navigator in einer B-52, der auch unterstützend bei der Programmgestaltung mitwirkte. Zusätzlich zu den Streckengrafiken werden detailliertere Informationen im unteren Bildschirmbereich angezeigt. Gleich nach der Waffenwahl, die bei manchen Missionen vorgegeben aber veränderbar sind, finden Sie sich im Cockpit wieder. Wie im richtigen Flugalltag geht man jetzt eine Checkliste durch. Bremse einrasten lassen

zeug bei einer fast konstanten Flughöhe von 1000 Fuß über alle Unebenheiten des Fluggeländes bringt. Kaum hat man den Boden verlassen, können die Flügelklappen und das Fahrwerk eingefahren werden und die Motorenleistung wird auf 85 Prozent gedrosselt. Haben Sie den Autopiloten nach dem Start eingeschaltet, fliegt die EB-52 nun schnurstracks auf den ersten Streckenpunkt zu. Auf jeden Radarbildschirm erscheinen die Ziele, eine Liste mit Zielkoordinaten kann beim Navigator



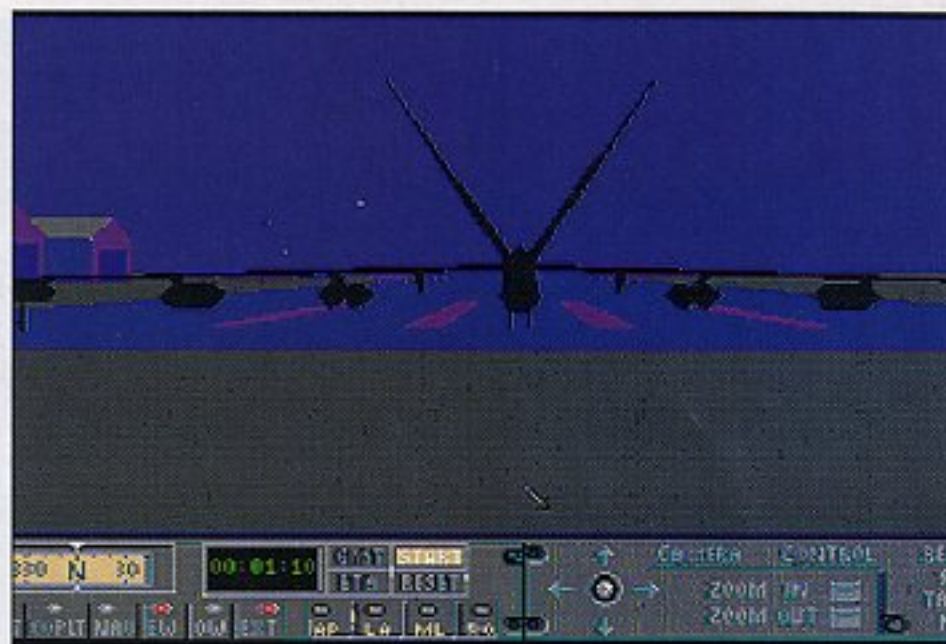
und die Flügelklappen aufstellen. Der Copilot schaltet derweil alle Batterien und Positionslichter ein. Sie, also der Pilot, können jetzt die Motoren aktivieren und einschalten. Ein monotones Triebwerksgeräusch zeigt den Lauf der acht Triebwerke an, die auch einzeln angesteuert werden können. Sie erhöhen die Leistung auf 100 Prozent. Nun wird es Zeit, die Bremse zu lösen. Langsam rollt die Maschine an. Zwar meldet sich die Höhenwarnung ab ungefähr 140 kts, aber die EB-52 steigt erst bei 200 kts, deshalb keine Bange. Schon erhebt sich die große Maschine in die Luft. Bei Feindflügen ist es ratsam, den TA-Computer einzuschalten, der das Flug-

abgefragt werden. Bei langen Flugstrecken kann eine Zeitkomprimierung benutzt werden, die aber mit Vorsicht zu genießen ist. Ein unbedachter Mouseclick oder ein falscher Tastendruck, auch bei der Pause-Funktion, schickt Ihren Rechner in die Null-Zeit und nur ein Reset haucht ihm wieder Leben ein. Sollte die Flugstrecke größer sein als der Aktionsradius der Maschine, besteht die Möglichkeit, in der Luft zu tanken. Ein T kennzeichnet das Tankflugzeug am Radarschirm und ein Klick auf dieses Symbol legt die Position genau fest. Bei leuchtender Tankbereitschaft und eingeschaltetem Autopiloten schwenkt die EB-52 auf den Kurs der Tankmaschine



ein. Nach erfolgreichem Auftanken verfolgt der Autopilot seinen alten Kurs weiter. Das Festlegen der Ziele erfolgt wie das Anwählen der Tankmaschine, indem Sie auf einem Radarschirm die kleinen, grünen Radarpunkte anklicken. Der Bordcomputer zeigt Ihnen darauf die Bezeichnung des Zieles an. In der OW-Station wird, zusätzlich zu diesen Informationen, angezeigt, ob die gewählte Waffe das Ziel überhaupt erreichen kann. Hat man sich für ein Ziel entschieden, schaltet man am besten die Kamera ein, um das Fadenkreuz exakter zu positionieren. Nun steht dem Beschuß nichts mehr im Wege. Am besten drosselt man die Geschwindigkeit und schaltet auf

In insgesamt 16 verschiedenen Trainingsflügen kann man sich auf seinen Einsatz vorbereiten



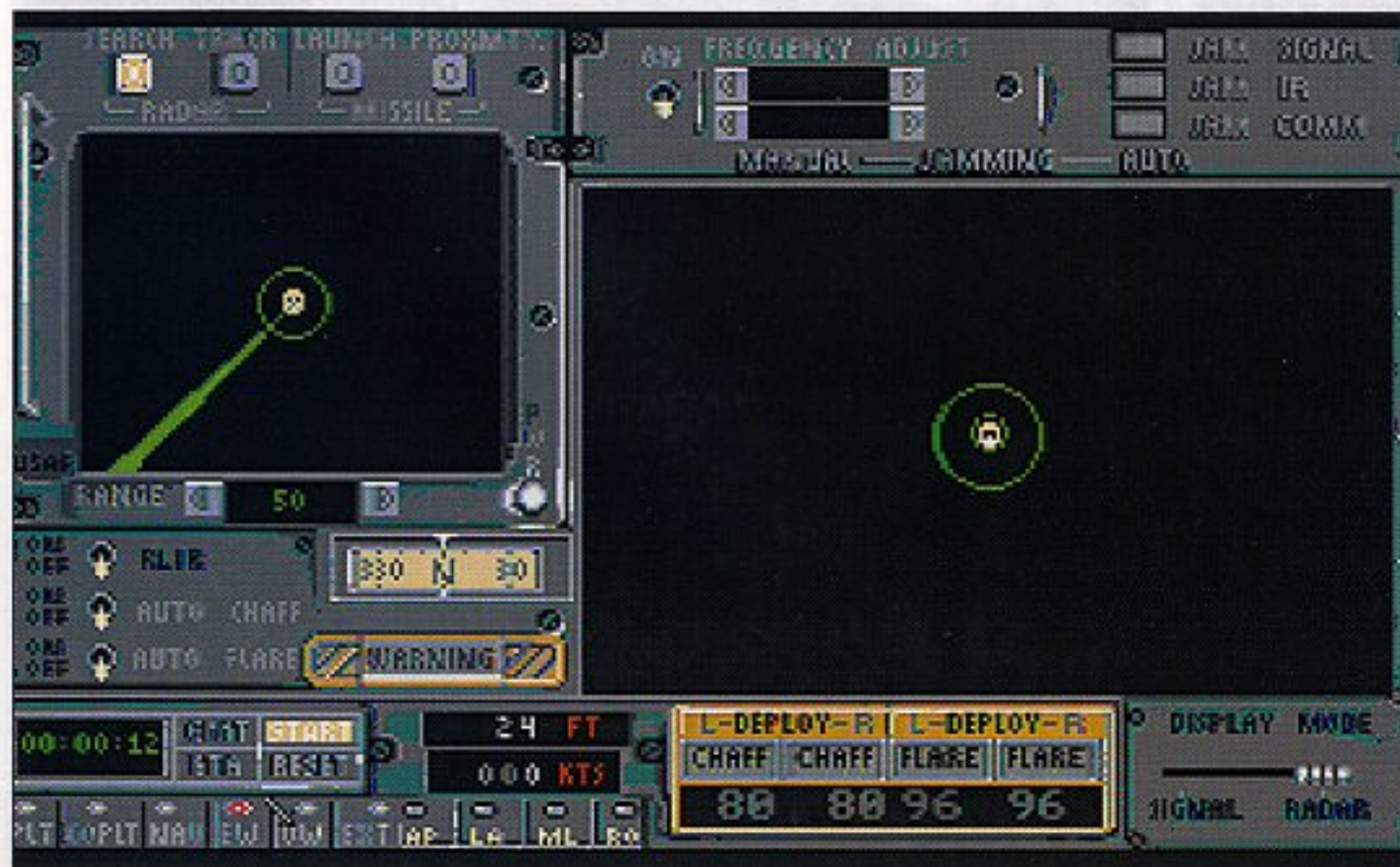
fortress ein fast reiner Bomber ist, kann ein Angriff von Feindflugzeugen Ihr Verhängnis sein. Zwar können verschiedene Luft-Luft-Raketen geladen werden, aber durch die Schwerfälligkeit der Maschine ist es schwierig, feindliche Flugzeuge zu treffen. Am besten weicht man diesen aus und versucht deren Radarwellen nicht zu reflektieren. Nach erfolgreichem Flug kehrt man zur Hauptbasis zurück. Der Autopilot leitet nur die erste Phase des Landeanfluges ein, den Rest müssen Sie selbst erledigen. Eine abschließende Statistik zeigt Ihnen die verwendeten Waffen und Abschnüsse an. In erster Linie ist Megafortress ein Technik-Game mit Kriegselementen. Das Golf-Szenario finde ich unpassend, hätte man doch ein fiktives Land für Feindflüge erfinden können. Außer den Grafiken der Schalttafeln ist der Rest mittelmäßig. Durch komplexe Berechnungen, vor allem bei vielen Zielen, ver-

langsamt sich das Programm bei einem unbeschleunigten Amiga drastisch. Soundmäßig tut sich nicht recht viel, bis auf wenige Umgebungsgereusche, die aber abschaltbar sind. Die Festplatten-



die externe Kamera um, die vielfältige Einstellungen zuläßt. Jedes getroffene Ziel, sei es eine Radar-Station, eine Straße oder am Boden stehende MIG's, erhöhen das Punktekonto und man kann damit seinen Rang, vom 2. Leutnant an, verbessern. Da die Mega-

Fünf verschiedene Aufgaben hat der Bomberpilot zu bewältigen



installation ist vorbildlich. Selbst für Leute mit wenig Installationskenntnissen ist das Kopieren der beiden Megafortress-Disketten kein Problem. Das Programm fordert mindestens 1MB an freiem Speicher. Wird Megafortress von der Workbench aus gestartet, wird der verwendete Speicher nicht wieder freigegeben. Wenn Sie jemand sind, der sich für komplizierte Radartechnik interessiert und schon immer mal einen ultramodernen Bomber fliegen wollten, dann ist Megafortress das richtige Flugzeug für Sie.

ms

GAME FACTS

Megafortress

Hersteller: Mindscape
Muster von: Hersteller
Genre: Flugsimulation
Preis: ca. DM 80,-

Gameplay 70%
Sound 60%
Grafik 65%
Motivation 80%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: HD/1 MB

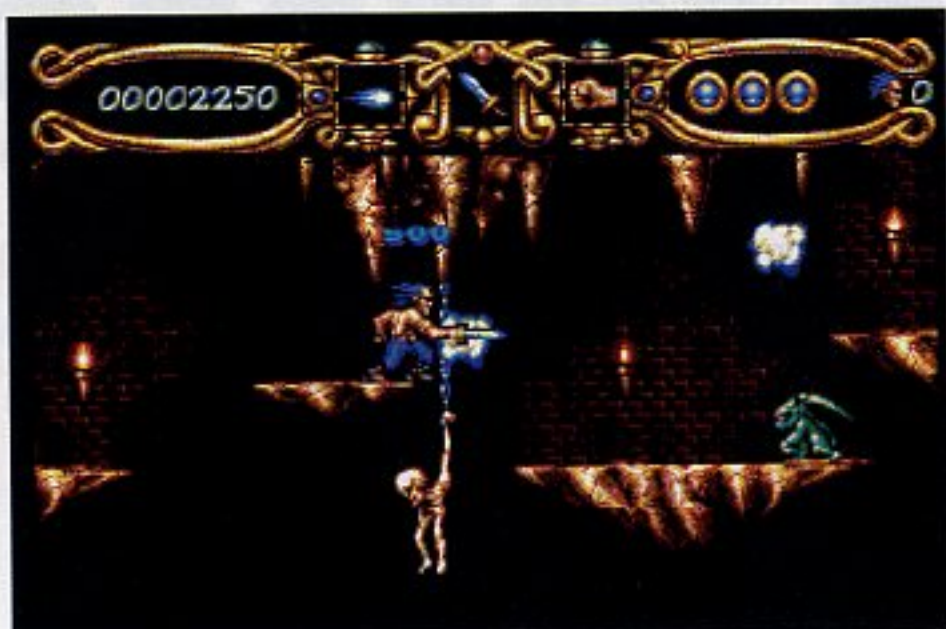
GESAMT
73%

REALM OF HADES THE DAMNED

Mystische Arcade-Action
von System 3

Myth

Es ist mal wieder soweit. Mit "Myth", dem brandneuen Arcade-Action-Abenteuer von SYSTEM 3 ist es dem Gameplayer vergönnt, mit seinem gelenkigen Bildschirmhelden in einer faszinierenden Atmosphäre ein Stück Menschheitsgeschichte zu schreiben.



Wir befinden uns im tiefsten Altertum. Die weisen Geister, wohlwollende Herrscher über die Menschenrassen, sind in den Bann des diabolischen Gottes DAMERON, dem Herrn aller Dunkelheit geraten. Geleitet von der Kraft des Bösen, finden sie Gefallen daran, die Zerstörung aller Menschenrassen zu planen. Eine ziemlich aussichtslose Situation für die Menschheit...

..wenn da nicht unser Held Ankalagan, der große Geisterjäger, wäre, der mit Joysticks Hilfe in der Lage ist, alle bösen Geister



zu vernichten und damit die Menschheit zu retten! Durch die abwechslungsreichen Levels hindurch läuft einem so ziemlich alles über den Weg, was die Sagen- und Märchenwelt des Altertums zu bieten hat. Sei es nun Achilles, der nur an seiner Ferse verwundbar ist, oder die Meduse, deren tödliche Blicke jeden in Stein verwandeln können. Auch Drachen, Dämonen, Nymphen und die Sirenen sind keine Mangelware in diesem Spiel. Die Vorgehensweise ist im Prinzip immer die gleiche. Man schlägt sich mit seinen Gegnern solange herum, bis diese diverse Waffen und Extraenergie herumliegen lassen. Die späteren Feinde kann man dann nur besiegen, wenn man die erkämpften Waffen sein eigen nennen kann (siehe Infokasten). Schon nach den ersten Augenblicken hat dieses Game auch mich in seinen diabolischen Bann gezogen. Bei MYTH wird der Spieler, dank des perfekten Zusammenspiels von Grafik und Sound, von Anfang an in eine phantastische und angsteinflößende Illusion versetzt. Angefangen mit dem perfekten Soft-Scrolling des Bildschirms über die realisti-

Kurzübersicht über Waffen u. Spielfiguren der ersten 3 Levels

Spielfigur:verletzbar durch:verliert:

Level 1: "HADES - REALM OF THE DAMNED"

Harpyien (Drachen)alles	Extraenergie, Feuerbälle
Skelettealles	Schwert
DämonFeuerbälle	Dreizack
Chimäre (dreiköpfig) ...Dreizack.....	--

Level 2: "SKYROS - ISLE OF THE SIRENS"

KriegerSchwert, Feuerbälle.....	--
NympheNiederken	Extraenergie

Level 3: "TEMPLE OF ATHENAE"

AchillesSchwert, Feuerball(Ferse!) ..	Schild
MeduseSchwert, (Schild)	Medusenkopf
dreiköpfige HydraMedusenkopf.....	--



schon Bewegungsabläufe der Spielfigur und die detailgetreuen Screens bis hin zur dämonischen Highscore-Table im animierten Flammenmeer merkt man deutlich, daß bei der Programmierung von "Myth" sehr engagiert gearbeitet wurde. Dies macht sich auch bei der 4-Kanal-Soundatmosphäre bemerkbar. Schon beim Booten des Spieles kann man erfreut feststellen, daß die Power-

LED des Amiga verlischt (Tiefpaßfilter abgeschaltet!). Die Programmierer von SYSTEM3 haben sich also dafür entschlossen, den Klanghöhen ihren freien Lauf zu lassen. Verwendet wurden ausschließlich digitalisierte Geräusche mit Nachhalleffekten. Das Zusammenschlagen eines Skeletts hört sich beispielsweise besser an, als ein Neuner beim Kegeln. Die anfangs etwas gewöhnungsbe-

dürftige Steuerung des Spiels erfolgt über Joystick und Keyboard. Die horizontalen Cursor-tasten dienen zur Vorwahl der Waffe (Faust, Schwert, Feuerball, ...), die SPACE-Taste zu deren Aktivierung. Die Kampffaktionen werden durch das Drücken der Feuertaste eingeleitet, wobei die Diagonalebewegungen etwas schwierig zu bedienen sind. Aber das ist bei der Vielzahl der möglichen Kampf-bewegungen kein Wunder. Mein Tip: Im ersten Level eine Ebene ohne Feindberührung suchen und erstmal "im Trockenen" ein Paar Kampfübungen machen. Dieses Training macht sich später garantiert bezahlt, da in bezug auf Joystick-Aktion einiges geboten ist. Meiner Meinung nach hat das Spiel genau den richtigen Schwierigkeitsgrad, um den gewissen "Suchteffekt" zu garantieren - nach dem Motto: Motivation statt Spielefrust! Dazu trägt auch die praktische

Continue-Funktion (innerhalb 10 Sekunden) bei, die das Weiterspielen im zuletzt erreichten Level ermöglicht. MYTH ist der absolute Geheimtip für alle ARCADE-Action-Fans, -es fiel mir wirklich schwer, das Testmuster wieder aus den Händen zu geben!

ms



GAME FACTS

MYTH

Hersteller: System 3
Muster von: Hersteller
Genre: Arcade-Action
Preis: ca. DM 80.-

Gameplay 85 %
Sound 95 %
Grafik 95 %
Motivation 90 %

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: 1MB

GESAMT
97%

Arcade-Action in gefährlichen Wäldern

RISKY WOODS

In der Hitze des Sommers beschert uns Electronic Arts mit Risky Woods einen Ausflug in die kühle Dunkelheit der Wälder eines Landes, das vor unserer Zeitrechnung existierte.

Oder danach!? Oder überhaupt nicht, aber wen interessiert das schon, wenn es darum geht, als messerwerfender Held dem Guten zum Sieg zu verhelfen?

Für Leute, die lieber spielen, als Berichte lesen, eine schnelle Wertung. Hat Ihnen Ghost'n' Goblins gefallen, dann mögen Sie Risky Woods ganz sicher. Wenn Sie jetzt mehr wissen wollen, müssen Sie sich das Spiel kaufen oder weiterlesen, um zu erfahren, was Risky Woods so alles bietet.

In Risky Woods sind Sie Rohan, ein junger mutiger Krieger, dessen Aufgabe darin besteht, das Verlorene Land von Draxos böser Herrschaft zu befreien. Dazu müssen Sie nicht nur seine Horden, die allesamt ziemlich häßlich und hinterhältig sind, vernichten, sondern auch die Alten Mönche, die Draxos in steinerne Statuen verwandelt hat, befreien.

Um es gleich vorwegzunehmen: Draxos und die Programmierer von Risky Woods machen es Ihnen nicht leicht, das Verlorene Land zu retten.

Sie müssen Rohan durch insgesamt vier Zonen lenken. Die Zonen sind nochmals in zwei Unterstufen unterteilt. Wenn Sie diese überstanden haben, erwartet Sie noch ein Wächter und erst, wenn Sie auch diesen aus dem Weg geräumt haben, darf in die nächste Zone vorgerückt werden.

In den Unterstufen erwarten Sie massenhaft Gegner, die, wenn sie getroffen sind, zum einen Sterben und zum anderen Goldmünzen fallen lassen. Ich würde Ihnen raten, davon soviel als möglich einzusammeln!





Hier steht die Welt Kopf und auch dem besten Helden wird es etwas mulmig!



Denn ohne die Waffen, die Sie damit kaufen können, ist spätestens bei dem Wächter für Sie, Rohan, und das Verlorenen Land das Spiel zu Ende.

Haben Sie eine Unterstufe erfolgreich abgeschlossen, geht das Shopping mit den erkämpften Goldmünzen los. Hoffen Sie nicht auf freundliche Bedienung, auch wenn Sie der einzige Kunde sind. Der Besitzer ist äußerst unfreund-

lich und seine Preise sind absolut übersteuert.

Zu Kaufen gibt es vier verschiedene Waffen sowie Lebensenergie. Ein kleiner Tip: nicht unbedingt die Axt zulegen!

Wenn Sie alles Geld auf den den Kopf gehauen haben, können Sie den Laden wieder verlassen und sich -hoffentlich- gestärkt ins Getümmel werfen.

Denken Sie jetzt nur nicht,



daß es bei Risky Woods ausreicht, so vielen Gegner als möglich den Garaus zu machen, um das Game zu meistern. Denn Ihre Hauptaufgabe besteht natürlich darin, in den Unterstufen mehrere Mönche zu befreien.

Ein kleiner Tip gefällig? Sie bewerfen einfach die Steinstatuen solange mit Ihren Waffen, bis diese zerbrechen (natürlich nicht die Waffen!). Diese Aktion müssen Sie innerhalb von vier Minuten erfolgreich abschließen, ansonsten heißt es, wieder von vorne anzufangen - natürlich um ein Leben erleichtert!

Aber die Macher von Risky Woods haben sich noch etwas einfallen lassen, als ob das Spiel nicht schon schwierig genug wäre.

Um eine Unterstufe durchlaufen zu können, muß man auch noch Schlüssel sammeln, da oft Türen den Weg versperren. Diese Schlüssel sehen aus wie Augen und hat man einen in seinem Besitz, so kann man mit seiner Kraft alle Gegner auf dem Bildschirm vernichten. Aber Vorsicht ist geboten: Ist die Energie des Augen-Schlüssels aufgebraucht, so öffnet er die Türe nicht mehr und Sie stecken fest, bis die Zeit abgelaufen ist.

Natürlich gibt es zu allem Überfluß auch noch die obligatorischen Fallen und Schluchten. Als kleinen Ausgleich findet man hin und wieder Truhen mit Schätzen, die einen zum Beispiel für kurze Zeit unverwundbar machen, oder die Zeit um einen Minute verlängern.

Die Grafik des Spiels überzeugt: ruckelfreies Scrolling, auch wenn sich viele Sprites am Bildschirm tummeln. Die Figuren sind schön animiert und das Ganze ist mit fetziger Musik untermalt. Ein wenig negativ ist mir die Steuerung aufgefallen. So kommt es doch des öfteren vor,

daß, obwohl man nach rechts oben springen möchte, Rohan nur nach oben springt, was fast immer zu ärgerlichen Abstürzen führt. Leider fehlt auch die Möglichkeit, Scores zu speichern und das, obwohl auf einen Kopierschutz verzichtet worden und somit die Gefahr einer Beschädigung der Originaldisketten eigentlich ausgeschlossen ist.

Man muß sich also jedesmal von Neuem durch die Zonen kämpfen, was auf die Dauer ziemlich langweilig wird, zumal bei unheimlich langen Ladezeiten.

Ob das Game die ca. 100,- DM wert ist, hängt sehr stark von Ihrer persönlichen Erfahrung mit Spielen dieses Genres ab, denn wie sooft werden Anfänger das Spiel wohl bald zur Seite legen, da sehr viel Übung gefragt ist, um über die erste Zone hinauszukommen. Für Profis ist das Spiel auf jeden Fall zu empfehlen.

Mit Risky Woods hat Electronic Arts zum wiederholten Mal ein gutes Spiel abgeliefert, das bestimmt einige um ihre Nachtruhe bringen wird, aber nicht ganz das Zeug zu einem Klassiker hat.

rk

GAME FACTS

RISKY WOODS

Hersteller: Electronic Arts
Muster von: Hersteller
Genre: Arcade-Action
Preis: ca. DM 80,-

Gameplay 70%
Sound 70%
Grafik 75%
Motivation 65%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
68%

Der Knobel-Oldie im neuen Gewand

Super Tetris

Zuerst kam Tetris. Dann kam der Untergang des Kommunismus. Durch diese erstaunliche Schlußfolgerung inspiriert, machte sich Alexey Pajitnov jetzt an eine überarbeitete Version seines Kultspiels.

Das grundlegende Tetris-Regelwerk dürfte wohl inzwischen jedem Besitzer eines Computers bekannt sein, und einschneidende Änderungen daran gibt es auch in Super Tetris nicht.

Welche Neuerungen erwarten nun den Tetris-Veteranen? Wenig Umstellungsprobleme gibt es beim Solospiel: Im grafisch gewohnt schlichten Styling fallen die bekannten Klötze nach unten. Allerdings steht dem Spieler diesmal nur eine begrenzte Anzahl von Klötzen zur Verfügung, mit denen er einen schon vorgegebenen, mit Lücken durchsetzten Bodensatz abräumen muß. Hat man eine Reihe komplettiert, bekommt man zur Belohnung einige Bomben (zwei bis sechzehn je nach Anzahl der auf einmal fertiggestellten Reihen). Mit diesen kann man nun je nach Laune entweder Steine an strategisch

günstigen Punkten wegbomben oder aber im Bodensatz verteilte Bonussymbole aktivieren. Zur Auswahl stehen Symbole, die den Vorrat an Klötzchen aufstocken oder solche, die eine größere Anzahl von Steinen abräumen. Das Ganze macht einigen Spaß, im Hintergrund gibt es ein paar ganz hübsche, slawisch angehauchte, Melodien, die Steuerung ist zwar etwas hakelig, aber noch brauchbar.

Positiv auch, daß eine Möglichkeit zum Abspeichern nicht vergessen wurde. Insgesamt aber bietet das Spiel bis jetzt für Leute, die schon ein Tetris haben, doch zu wenig Neues. Außerdem hat man technisch schon wesentlich besseres gesehen (Twintris!!!).

Der eigentliche Clou ist aber der Zweispielermodus: Hierbei ist der "Becher" doppelt so breit wie im Solospiel und es stehen auch entsprechend mehr Tetris-Teile

zur Verfügung. Der Witz an dem Ganzen ist jetzt, daß beide Spieler gleichzeitig mit jeweils eigenen Teilen daran arbeiten, den Becher bis zum Boden abzutragen. Das sollte man zuerst einmal im Cooperative-Modus üben und da ist es schon schwer genug, über die ersten zwei Level hinwegzukommen. Oft genug verfolgen beide Partner etwas unterschiedliche Ziele, und so kommt es vor dem Bildschirm fast immer zu erregten Diskussionen, wer denn nun den

Stein "total unmöglich" platziert hat, wer wohl eigennützig alle Bomben einkassiert und nur seine Hälfte des Bildschirms sauber hält!

Wer sich zuviel über seinen Partner ärgern muß, kann auch im Competitive-Modus antreten. Die einzige Änderung hierbei ist, daß jetzt beide Spieler separate Punktezahlen haben und man somit dazu angehalten ist, den Mitspieler auch absichtlich - wo es nur geht - zu behindern. Dabei muß man allerdings weiterhin darauf achten, daß das Feld auch einigermaßen sauber abgebaut wird.

Dank dieses sehr witzigen Zweispielermodus kann ich Super Tetris allen, die öfter mal einen Mitspieler zur Hand haben, (fast) uneingeschränkt empfehlen. Alle anderen, vor allem diejenigen, die schon eine andere Tetris-Version besitzen, sollten es sich lieber erst einmal im Laden ansehen. *jh*



GAME FACTS

SUPER TETRIS

Hersteller: Spectrum Holobyte

Muster von: Hersteller

Genre: Denkspiel

Preis: ca DM 80,-

Gameplay 65%

Sound 65%

Grafik 60%

Motivation 80%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: 1MB

GESAMT
72%

Go for it!

Zool

Der König der Schattenkrieger gibt sich die Ehre.

Aus dem Norden Englands kommt ein vermummter Jump'n Runner, der seinem blauen Konsolenvorbild nichts schuldig bleibt. Spritzig schnell und mit jeder Menge Spielspaß jagt er durch seine Welten, trollt und rollt sich von einem Abenteuer ins andere. Zool, der Ninja-Krieger aus der neunten Dimension beherrscht dabei alle üblichen Kampftechniken aus dem Eff-Eff und zögert auch nicht, aus seinem umfangreichen Waffenangebot die entsprechende Keule auszupacken.

Was schon bei Sonic begeistern konnte und bislang den Konsolenbesitzern vorbehalten blieb, findet mit Zool sein amigamäßiges Pendant. Allein schon die butterweiche Handhabung des Joysticks wird Sie entzücken und für Stunden vor den Bildschirm bannen. Dabei vollzieht sich das Spielgeschehen über den kompletten Monitor-Screen und wartet mit schlaffenlandartig animierten Grafiken auf. Verspielt und bunt, steht es im krassen Gegensatz zu den bisherigen Ninja-Beat and Kick-Orgien und läßt sich eigentlich auch nicht in dieses Genre zwingen. Auch wenn die Titelgebung entsprechende Assoziationen hervorruft. Vielmehr handelt es sich um ein mit Aufwand und Können produziertes Springer- und Rennerspiel, welches jeder Altersgruppe etwas zu bieten hat.

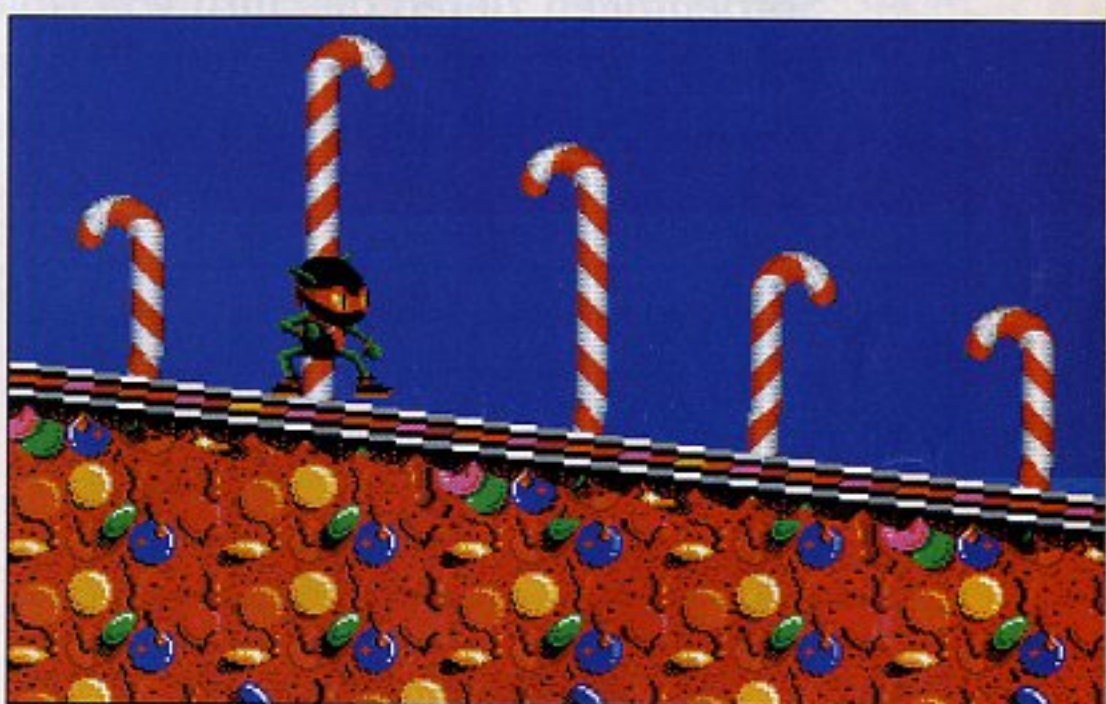
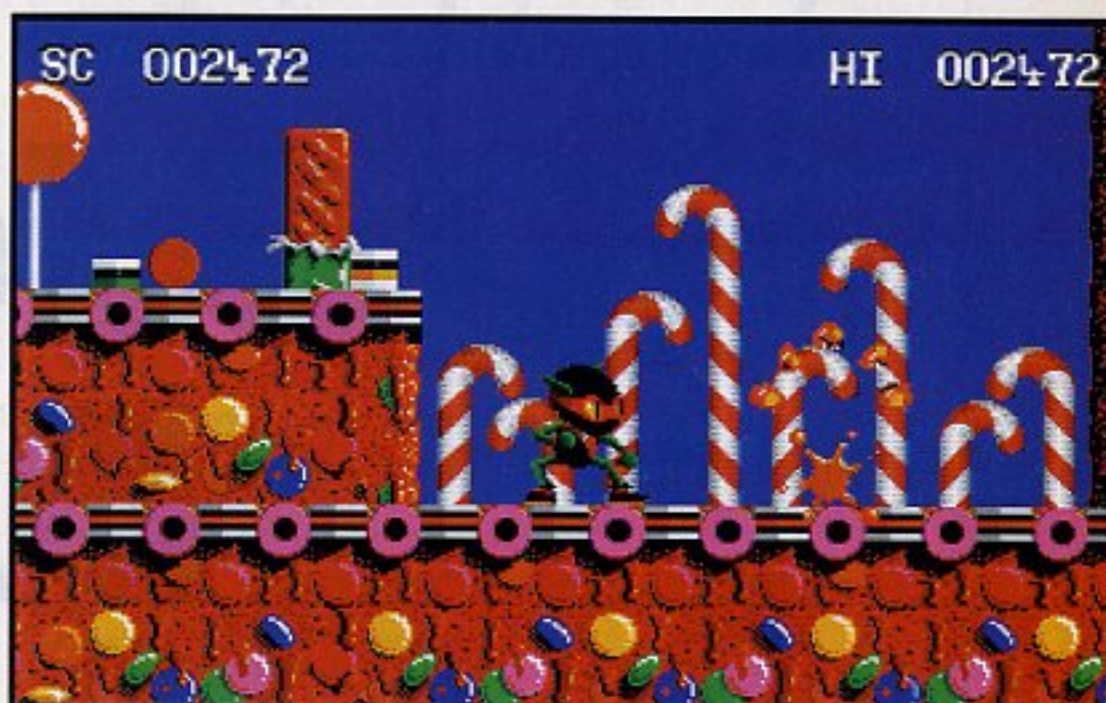
Der Auftrag ist klar. Rennen, springen und sammeln was das Zeug hält. Kein Hindernis unbeachtet lassen, keinen Sprung zu spät ansetzen. Und das über insgesamt 21 kunterbunte Level, die sich aus sieben Welten (Die Wel-

ten der Süßigkeiten, der Musik, der Werkzeuge der Früchte usw.) mit je drei Ebenen zusammensetzen. Klar, daß dann, wenn eine Höchstwertung angestrebt wird, auch die Musik nicht patzt. Gedacht, gehört und auch der Sound ist drollig, was zu einer insgesamt mehr als überzeugenden Wertung führte.

ts



Zool bietet in 21 Levels Spielspaß total. Tolles Gameplay, superschnell und grafisch hervorragend.



GAME FACTS

ZOOL

Hersteller: Gremlin
Muster von: Hersteller
Genre: Jump'n Run
Preis: ca. DM 90.-

Gameplay 90%
Sound 80%
Grafik 80%
Motivation 90%

Lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
87%

Kampfgetümmel im Kimono

DOJO DAN

Sorgenfalten zieren die Stirn von Dojo Dan. Im Lande Banzaari geht es nicht mehr mit rechten Dingen zu. Also, den Kimono enger geschnallt und auf in das Getümmel.

Durch 20 harte Landschaften des ehemals friedlichen Landes Banzaari müssen Sie Dojo Dan führen und dabei Ihr Chi (Geisteskraft) aufbauen.

Zu Beginn sieht man einen der Landesältesten, wie er Dojo Dan zu dieser gefährlichen Mission verabschiedet - alles in einer gut gemachten Animationssequenz. So macht sich Dojo Dan auf den Weg zu Valrog. In vier Landabschnitten kann man sich die Level-Reihenfolge aussuchen. Nur im letzten Teil muß man sich bis zum bösen Valrog durch drei Level vorkämpfen. Auf dem Weg kann Dojo Dan die von seinen Vorgängern zurückgelassenen magischen Töpfe einsammeln.

Manche enthalten einen Kraft-Bonus oder einen magischen Schild. Sogar eine Karte des Landes kann man finden und sich diese durch Drücken der F5-Taste ansehen.

Generell sollte man versuchen, in jedem Level so viel von der Gegend wie möglich zu erkunden, weil die Bonus-Töpfe nur erscheinen, wenn Sie sich in deren unmittelbarer Nähe aufhalten. Eine vollständige Liste der einzusammelnden Gegenstände ist im mehrsprachigen Manual abgedruckt. Aber Vorsicht ist geboten. Valrogs fiese Mutanten haben manche Töpfe vergiftet. Doch denen stehen Sie nicht tatenlos gegenüber. Durch gezielte Schläge und Sprünge kann man den

Mutanten kräftig eins auf die Mütze geben. Bei jedem Treffer spucken diese Zusatzpunkte aus. Diese, vor allem in Form eines kleinen Yin-Yang Zeichens, fliegen dann wild durch die Gegend, daß man Mühe hat, sie aufzusammeln. Um zurück auf das Chi zu kommen: wenn Sie genügend Punkte gesammelt haben und Ihr Chi-Potential seinen maximalen Stand erreicht hat, formt sich in Dojo Dan eine unbändige Kraft und er setzt den 'zermalmenden Donnerschlag' frei. Laut Manual soll sich Dojo Dan auch noch mit Hoverboarding, Autofahren, Fliegen und Lösen logischer Probleme auseinandersetzen. Leider war es dem Tester, also mir, nicht vergönnt, dieses mit eigenen Augen

zu sehen. Aber daran arbeite ich auch noch...

Um in einem Level nicht jedesmal von vorne zu beginnen, kann man an einer beliebigen Stelle ein großes Yin-Yang-Zeichen in den Boden stampfen. Verlieren Sie danach ein Leben, startet die Spielfigur nun von dieser Stelle. Ein spezielles Symbol, das im weiteren Verlauf des Spiels auftaucht, ermöglicht Ihnen den Zugang zu geheimen Räumen. In dieser Art Bonus-Level haben Sie, d.h. Dojo Dan, die Aufgabe, die gefangenen Seelen der Dorfbewohner zu befreien, bevor Sie ein hinterhältiges Teufelchen von dessen Plattform schubst. Hier kann, wenn man die Vorgabe schafft, ein Extraleben errungen



Durch das "In-Den-Boden-Stampfen" großer Yin-Yang-Zeichen muß das Spiel nicht immer von Anfang gespielt werden.



und auffordernd zum Spieler blickt, wenn man den Joystick mal eine kurze Zeit nicht bewegt hat. Die Animationen sind flüssig und gut gezeichnet.

Die Hintergrundgrafik scrollt wunderbar weich, in manchen Levels sogar in alle Richtungen. Der Sound kommt ebenfalls sauber rüber. Eine Pause- und eine Sound-Off-Funktion sind vorhanden, ein zweites Laufwerk wird unterstützt.

"Dojo Dan" ist ein Vertreter moderner Plattform-Spiele. Schenkt man der Anleitung Glauben, steckt mehr hinter dem Spiel als 'nur' der eintönige Jump'n'Run-Charakter. In der vier-sprachigen Anleitung sind neben einer kurzen Einführungsgeschichte auch die zu sammelnden Symbole genau beschrieben. Da das Spiel 1MB Speicherplatz erfordert, sollte laut Manual die Speichererweiterung eingeschaltet sein. Also, nicht lange gefackelt und ab in das Abenteuer. Schließlich muß das Land Banzaari noch von vielen verschiedenen

Mutanten befreit werden, bevor man am Oberbösewicht Valrog seine Kampfkraft erproben kann. Aber so schlimm kann dieser Valrog schon nicht sein, immerhin heißt dieser mit Nachnamen K.A.T.I.! *Im*

GAME FACTS

DOJO DAN

Hersteller: europress
Muster von: Hersteller
Genre: Arcade Action
Preis: ca. DM 80,-

Gameplay: 70%
Sound: 55%
Grafik: 75%
Motivation: 80%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: 1 MB

GESAMT
75%

werden. Am Ende jedes Levels wartet ein von Valrog angeheuerter Wächter, dessen Schwachpunkt zu finden ist. Hat man diesen mit ein paar gekonnten KungFu- und Karateschlägen außer Gefecht gesetzt, regnet es Massen von Zusatzpunkten, die es schnell aufzusammeln gilt. Hat man alle vier Level geschafft, kann diese Position gespeichert und durch Betätigen der F3-Taste wieder geladen werden. Jedes der vier Level eines Landabschnittes hat seine Eigenheiten. Im Level "Oakley" hat man es so z.B. laufend mit mutierten Eichhörnchen und Regenwürmern zu tun, dagegen sind es im Level "Vulcania" Geschicklichkeit und Timing, die zählen. Für Abwechslung ist also reichlich gesorgt. Es ist ein Augenschmaus, wie Dojo Dan durch die Luft wirbelt, wie ein Gummiball springt oder drängend

Softsale

Am Alten Krug 14 3070 Nienburg
Montag bis Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335



05021/910416 und 910417

AMIGA

1869*	76,90 DM	Hexuma**	A.A.	Teen. Mutant**	55,90 DM
Airbus A 320*	89,90 DM	Hook**	54,90 DM	Tennis Cup 2**	55,90 DM
Air Support**	54,90 DM	Humans**	A.A.	Tentacle**	A.A.
Aquatic Games**	66,90 DM	Int. Sp. Chall.**	63,90 DM	Terminator 2**	55,90 DM
ATAC	A.A.	Ishar**	63,90 DM	Testdr. 2 Coll.**	67,90 DM
B-17 Fly. Fortr.**	A.A.	Legend**	63,90 DM	The Advent.**	70,90 DM
Bard's I. Con. Set**	66,90 DM	Lemmings**	54,90 DM	The perf. Gen.*	73,90 DM
BAT 2	A.A.	Lemmings 2**	A.A.	Thunderhawk	64,90 DM
Battle Isle	63,90 DM	Liverpool**	A.A.	Thus the Fox**	56,90 DM
Battle Isle Data	A.A.	Lords of Rings*	67,90 DM	Top Banana	55,90 DM
Bill's Tomato G.	A.A.	Lakes I. Chall. 2**	54,90 DM	Top League	64,90 DM
Birds of Prey	73,90 DM	Lure of Temptress	63,90 DM	Trexwarrior**	60,90 DM
Blitmap Br. Coll.	54,90 DM	Mad TV Data*	24,90 DM	TV Sports Base.**	A.A.
Buck Rogers 2*	A.A.	Mad to Man**	60,90 DM	TV Sports Box**	A.A.
Budget**	A.A.	Mega Sports**	54,90 DM	Typhoon o. St.	64,90 DM

Civilization* nur 73,90 DM

Bundesl. M. Pro*	57,90 DM	Mega Trav. 2**	64,90 DM	Ultima 6**	63,90 DM
Col. Games 2**	54,90 DM	Might & Magic 3**	66,90 DM	UMS 2**	73,90 DM
Carl Lew. Chall.**	55,90 DM	Nobunages Amb.	89,90 DM	USS John Y. 2**	55,90 DM
Castles Data**	34,90 DM	No greater Gl.**	A.A.	Utopia**	64,90 DM
Chaos Engine**	A.A.	Prinell Dr.**	56,90 DM	Veng. of Exc.	64,90 DM
Cohort	63,90 DM	Plan 9**	70,90 DM	Videokid**	55,90 DM
Crazy Cars3**	55,90 DM	Pools o. Darkn.*	59,90 DM	Virt. Reality**	74,90 DM
Curse of ench.**	A.A.	Popolous 2**	64,90 DM	Virt. Reality 2**	64,90 DM
Cytron**	A.A.	Pop. 2 Data**	34,90 DM	Virtual Worlds	64,90 DM
Dark Q. o. Kynn**	66,90 DM	Pop. 2 Plus**	73,90 DM	Volfeld*	55,90 DM
Das schw. Auge*	63,90 DM	Proph. o. Shed.**	A.A.	Vroom	55,90 DM
Deliverance**	54,90 DM	Racing Mast.**	31,90 DM	Warr. of Rel.**	64,90 DM
Die Kathedrale*	80,90 DM	Red Zone**	55,90 DM	Workords	55,90 DM
Do Jo Dan**	55,90 DM	Risky Woods**	56,90 DM	Workords*	69,90 DM

Der Patrizier* nur 66,90 DM

Dune**	63,90 DM	Scenario*	59,90 DM	Wayne Gr. IH2	55,90 DM
Dung. Mast.+CSB**	54,90 DM	Second Front	64,90 DM	Wild West W.**	80,90 DM
Dyna Blaster**	56,90 DM	Sensible Socc.**	54,90 DM	Wild Wheels**	55,90 DM
Elvira 2**	70,90 DM	Shadow of B. 3**	26,90 DM	Wing Comm.*	86,90 DM
Epic**	63,90 DM	Shuttle**	A.A.	Winning 5	66,90 DM
Espana 92**	60,90 DM	Silent Serv. 2**	73,90 DM	Winning Team**	64,90 DM
Exile**	54,90 DM	Space Max*	56,90 DM	Winter Chall.**	A.A.
Eye of Beh. 2*	79,90 DM	Special Forces**	74,90 DM	Winzer*	67,90 DM
Eye of Storm**	A.A.	Sports Coll.**	59,90 DM	Wiz Kid**	A.A.
Fire and Ice**	54,90 DM	Star Contr. 2**	A.A.	Wolfchild**	55,90 DM
Fl. of Intruder**	45,90 DM	Stashush	A.A.	Wonderland**	64,90 DM
Fly Harder**	A.A.	Strategie**	A.A.	Worlds at War	55,90 DM
Gateway TSE*	66,90 DM	Strat. Alastres**	69,90 DM	WWF Wre.**	56,90 DM
Go for Gold**	27,90 DM	Super Hero**	A.A.	Zock**	52,90 DM
Guy Spy**	63,90 DM	Super Tetris**	73,90 DM	Zone Warr.**	55,90 DM

Monkey Island 2* nur 79,90 DM

Wir liefern nahezu alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu
SUPERPREISEN!!
*=deutsche V. **= deutsche Anl./Handbuch ***=noch nicht bekannt
Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar.
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ausschließlich Versand, kein Ladengeschäft.
Versandkosten: Vorkasse 5,50 DM, NN 8,50 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM
versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.
Anzeigendesign: AIRBRUSH & ART 3070 NIENBURG

Core Design's neuer Jump'n' Run-Hit

PREMIERE

In Premiere, einem Plattform-Adventure nach bester Jump- and Run-Manier, sind Sie auf der Suche nach einem gestohlenen Film. In sechs Levels mit jeweils verschiedenen Filmkulissen müssen Sie die Ihnen gestellten Aufgaben bestehen.

Die im Intro beinhalteten Animations-Sequenzen zeigen Sie bei der Arbeit an dem neuen Film der Core-Pictures. Sie finden sich in der Rolle von Clutch Gable, eines jungen Cutters. Da Sie mehrere Nächte durchgearbeitet haben, schlafen Sie über der Arbeit ein. Als Sie erwachen, stellen Sie fest, daß Ihre Filme gestohlen wurden. Auf der Suche danach landen Sie automatisch in den Studios der Grumbling-Pictures, einer Konkurrenz-firma, die berufsbedingtes Interesse am Besitz der Filmrollen hat. Sie beginnen Ihr Hüpf- und

Rennspiel bei Level 1, der Sie in die Western-Welt führt - nun ist Ihr Können am Joystick zum ersten Mal gefragt.

Ihr Abenteuer führt Sie weiter durch die Studios in die Welt der Schwarzweißfilme und der Horrorstreifen, der Zeichentrick-, Science-Fiction- sowie Fantasy-filme.

Sie steuern Ihren Helden ausschließlich mit dem Joystick durch alle Abenteuer - dabei müssen Sie über Hindernisse springen und sich vor den Kugeln der Gegner ducken - haben aber auch die Möglichkeit, durch Druck auf den

Feuerknopf eine levelspezifische Waffe abzufeuern.

Die Grafik ist im gesamten Spiel ausgezeichnet und erfüllt voll ihren Zweck. Das Scrolling des Spielfeld (acht Richtungen!) ist schnell und ruckfrei. Auch die kleine Titelmelodie sowie die Soundeffekte zeugen von der Mühe, die sich die Leute von Core Design bei der Programmierung gemacht haben.

Die Steuerung ist gut gelungen und ermöglicht ein exaktes Bewegen Ihres Helden durch die Abenteuer. Dennoch erfordert es einige Übung, Ihre Spielfigur zwischen dem vorderen und hinteren Teil des Bildschirms hin- und herhüpfen zu lassen. Nachdem Sie sich aber in Premiere eingespielt haben, sind auch Ihnen schlaflose

Nächte beschert, die Sie auf der Suche nach den Filmteilen verbringen.

Auch die Profis in der Welt der Jump- and Run-Games wird das Spiel durch seinen Witz und Humor beeindrucken. Das auf drei Disketten gelieferte Werk kann leider nicht auf Festplatte kopiert werden, auch ein Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt. Unter der Verwendung einer 68030 CPU stürzt es schon beim Laden ab. Bei einem - mittlerweile schon üblichen Kick 2.0 gab es im Grafikaufbau Fehler, die zwar unschön sind, aber das Spielgeschehen nicht beeinträchtigen. Eine Möglichkeit, das Spiel abzuspeichern, habe ich genauso wenig gefunden wie eine Highscore-Liste.

Insgesamt jedoch ein gelungenes Game, das neben der nötigen Portion Spielwitz auch hübsche Grafiken und einen guten Sound besitzt. **ms**



„Ein absolut witziges Jump'n' Run-Spiel mit vielen neuen Ideen...“



GAME FACTS

PREMIERE

Hersteller: Core Design
Muster von: Hersteller
Genre: Jump'n Run
Preis: ca DM 80,-

Gameplay 70 %
Sound 75 %
Grafik 80 %
Motivation 75 %

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: 1MB

GESAMT
75%

Das ultimative Rennen - Diabolo contra Testarossa

Ein Spiel, bei dem Ihnen die Augen über- und die Nerven durchgehen werden: Gewinnen Sie das Rennen quer durch die USA mit Ihrem Lamborghini Diabolo gegen einen Ferrari Testarossa.

Crazy Cars 3

Die Geschichte ist schnell erzählt: Sie sind vor ein paar Tagen in die USA gekommen und wollen hier so schnell wie möglich Millionär werden. Da Sie aber nichts anderes können, als Rennwagen fahren, beschließen Sie an den "Saturday Night Races" teilzunehmen - dies sind illegale Rennen, die auf den amerikanischen Highways ausgetragen werden.

Ihr Startkapital sind \$ 6000 und ein Lamborghini Diabolo. Bevor das Rennen beginnt, müssen Sie sich noch eine von 15 Strecken aussuchen. Doch Achtung: zu Anfang können Sie nur solche wählen, deren Startkapital Sie sich auch leisten können. Sollten Sie noch Geld übrig haben und an dem ausgewählten Rennen auch Profifahrer teilnehmen, können Sie auf Ihren Sieg wetten - vorausgesetzt, Sie haben eine reelle Gewinnchance. Die anderen Teilnehmer wetten natürlich auf ihren eigenen Sieg.

Sie beginnen das Rennen an Position 10 von 20 möglichen Plätzen, Ihre Gegner fahren ohne Ausnahme Ferrari Testarossa. Wenn Sie zu Beginn nicht gleich einen guten Start hinlegen, werden Sie sofort von zwei bis drei Ihrer Kontrahenten überholt - was

Ihre Gewinnchancen natürlich vermindert.

Haben Sie durch mehrere Siege genug Geld zusammen, besteht nun die Möglichkeit, Ihr Fahrzeug besser auszurüsten - unter anderem durch breitere Reifen, ein 5-Gang-Getriebe sowie die Verbesserung Ihres Motors. Zu Beginn Ihrer Karriere starten Sie in der vierten Division. Durch Erfahrung, einen schnelleren Wagen und eine Menge Geld können Sie in höhere Divisionen aufsteigen, in der sich nicht nur Ihr Fahrzeug sensibler steuern läßt, sondern auch die Konkurrenz härter ist.

Doch keine Bange, auch hier haben sie Gelegenheit, Ihr Fahrzeug zu tunen. Gesteuert wird Ihr Diabolo mit dem Joystick. Hier hat man zwei Möglichkeiten: Beschleunigung mit dem Feuerknopf oder durch Vorwärtsbewegen des Joysticks, wobei sich Ersteres als handlicher erwiesen hat. Die im Intro vorhandene kleine Filmsequenz läßt schon erahnen, welch exzellente Grafik Sie im Spiel erwartet. Von einem erhöhtem Sichtfeld aus sehen Sie über Ihren Diabolo hinweg. Die sich über die gesamte Monitorbreite hinziehende Optik unterteilt sich in den Vordergrundbereich mit der Fahrstrecke und deren



„Tuning ist ein wichtiges Spielelement bei Crazy Cars 3“

Einzelheiten und den Hintergrund, der ein erstaunliches Eigenleben entwickelt. Sie fahren beispielsweise aus dem Landesinneren ans Meer, das sich langsam (und absolut ruckfrei!) in des Geschehen einblendet. Der detailreiche Bildaufbau enthält eine Unzahl an Raffinessen, die Abwechslung ins bunte Treiben bringen: Angefangen mit der Polizei, die Sie mit freundlichem Lächeln fotografiert, über Fahrbahnbegrenzungen, die munter durch die Gegend fliegen, sobald man sie umfährt, bis hin zu verschiedenartigster Vegetation am Straßenrand.

Die rockmusikartige Sounduntermalung im Auswahlmenü

stimmt Sie schon richtig auf Ihr Rennen ein, was man von dem Sound Ihres Diabolo nicht behaupten kann: zwar ist da ein angenehm hörbarer Unterschied bei Tunneldurchfahrten, aber ansonsten erinnert mich die Geräuschkulisse doch etwas an den guten alten 64er. Auch das Handling läßt etwas zu wünschen übrig, die nötige Geschicklichkeit kann man sich aber Dank der Trainingsmöglichkeiten erarbeiten. In diesem Fall sollten sich die Leute von Titus doch ein Beispiel an „Test-Drive“ nehmen. Sehr beeindruckend ist jedoch die atemberaubende Geschwindigkeit, in der das Game abläuft: Sie und die perfekten Animationen lassen Sie nach kurzer Zeit glauben, wirklich an einem Rennen teilzunehmen. Noch schneller wird das Ganze mit einer 68030 CPU, da aber fast schon zu schnell. Auch unter Kick 2.0 gab es keinerlei Probleme. Was fehlt, ist leider die Möglichkeit, das Game auf die Festplatte zu kopieren. Ein Zweitlaufwerk wird unterstützt. **ms**

GAME FACTS

CRAZY CARS 3

Hersteller: Titus Software

Muster von: Hersteller

Genre: Rennsimulation

Preis: ca DM 80,-

Gameplay: 75%

Sound: 65%

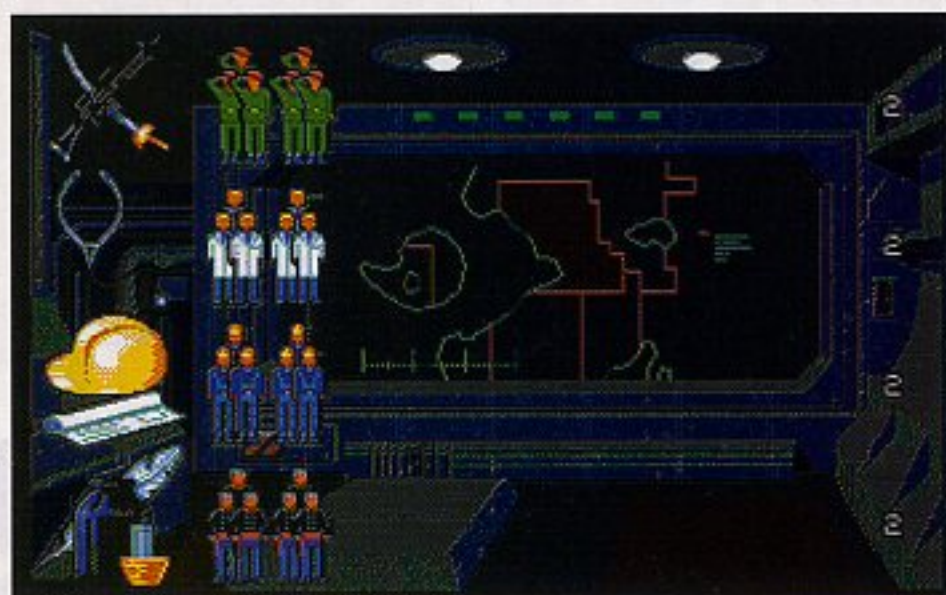
Grafik: 85%

Motivation: 80%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
78%





Ein Reich zerfällt - perfekt simuliert

Ashes of Empire

Seit dem hochgepriesenen Fall des "Eisernen Vorhangs" wird die Realität immer bedrückender, werden die Krisenherde immer zahlreicher!!

Warum noch in ferne Fantasywelten oder ins Altertum schweifen, um ein aufwendiges Strategiespiel zu schaffen? Die Wirklichkeit ist bedrohlich und grausam genug! Mike Singleton und sein Team nahmen sich die Krisenherde unserer Welt zum Vorbild, um mit "Ashes Of Empire" ein komplexes und perfektes Strategiespiel mit bedrückender Weltuntergangsstimmung zu inszenieren. Alles dreht sich um den

Alltags-Nachrichten: Hungersnot - Nationalismus - Zerfall der Sowjetunion - unkontrollierte Atomwaffen - unzählige Kriege, sogar in Jugoslawien!



drohenden Zerfall des, mit Konflikten gespickten, fiktiven Multinationalstaates C.S.R., die Confederation of Syndicalist Republics. Diesen Vorgang gilt es unter Zeitdruck zu verhindern und die drohende nukleare Totalzerstörung abzuwenden (...ja wenn das so einfach ist !?). Der Spieler muß Republik für Republik für seine Sache gewinnen bis in der gesamten C.S.R. wieder Ruhe und Ordnung herrschen. Ausdauer und Überzeugungskraft sind hier gefragt, denn das gesamte hierarchische System muß zum Frieden bekehrt werden. Sei es nun durch das Verteilen von Hilfsgütern, durch die vier United Community Hilfsprogramme oder durch Überredungskünste, die von Charme bis Gewaltanwendung alles zulassen. Wichtige Informationen zur Lösung der Probleme erhält der Spieler aus der umfangreichen Spielbeschreibung. Hier sind viele Zeitungsausschnitte und statistische Angaben zu allen Provinzen der C.S.R. abgedruckt. Für die

richtige Action sorgt ein exzellenter 3D-Simulator, der zur Fortbewegung, sowie bei Kampfhandlungen zum Einsatz kommt. Ob über oder unter Wasser, ob zu Lande oder in der Luft spielt dabei keine Rolle. Es werden alle möglichen Fortbewegungsmittel angeboten und auch überzeugend grafisch dargestellt. "Ashes Of Empire" simuliert eine so komplexe und detailreiche Welt, daß man sich richtig darin verlaufen kann. Die bemerkenswerte Grafik beinhaltet endlose Landkartenansichten, viele gezeichnete und digitalisierte Bilder, den schon erwähnten 3D-Simulator und animierte sprechende Köpfe mit synchroner Spracheinblendung. Als Background-Musik schmettert Igor Strawinski seine dramatische Feuer-vogel-Suite, was die Panik vor dem Untergang der Welt noch verstärkt. Leider gab es gleich zu Beginn meines Tests ein kleines Ärgernis: Beim ersten Laden des Spiels verbringt der AMIGA doch sage und schreibe 13 Minuten(!) damit, um auf Disketten "rumzukratzen", was einem jegliche Spieleuphorie rauben kann! Grund dafür ist das Anlegen der sogenannten "Commissions-Disk", auf der der gesamte Spielverlauf gespeichert wird. Die Belohnung für das lange Warten ist dann ein spannender Spielver-

lauf ohne weiteren Diskettenwechsel (mit 2 Laufwerken)! Besondere Erwähnung sollte die vorbildliche Ausstattung von "Ashes Of Empire" finden. Neben dem gut strukturierten englischen Handbuch, einer Intro-Disk und einem ausführlichen Trainingsvideo(!) finden sich nützliche Tastaturschablonen für alle AMIGA-Modelle, die den Zugang zu diesem fesselnden Spiel erleichtern. "Ashes Of Empire" von Mirage ist ein absolut ausgereiftes und beeindruckendes Grafik- und Soundspektakel, das mit Sicherheit viele Hobbystrategen in seinen Bann ziehen wird.

rk

GAME FACTS

Ashes of the Empire

Hersteller: Mirage
Muster von: Hersteller
Genre: Strategie
Preis: ca. DM 90.-

Gameplay: 85%
Sound: 85%
Grafik: 90%
Motivation: 80%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: 1MB

GESAMT
83%

Zu Beginn können Sie wählen, an welcher Stelle die Befriedung des Reichs beginnen soll.

Psygnosis dreht auf

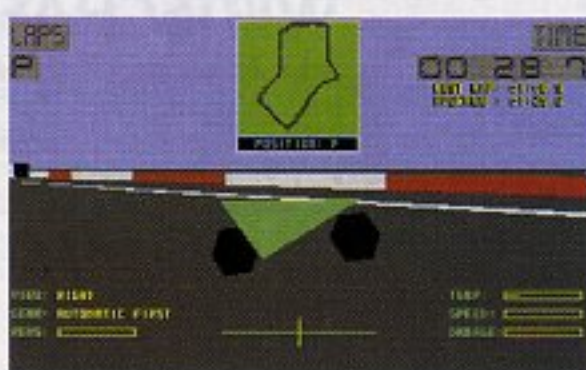
RED ZONE

Das Angebot an guter Software für die Fans heißer Motorradrennen ist nicht gerade überwältigend. Aber dank RED ZONE von Psygnosis müssen Hobby-Rennfahrer nicht mehr hinter Amateur-Piloten und Freizeit-Kapitänen zurückstehen.

Nach dem Ladevorgang und einer vortrefflichen Raytracing-Animation eines Motorradfahrers zeigt das Programm einen Menübildschirm, der dem Spieler prinzipiell drei Möglichkeiten läßt: ein Einzelrennen fahren, eine Rennsaison mitmachen oder auf einem der zehn Kurse trainieren.

Des weiteren kann man wählen, ob mittels Automatik oder manuell geschaltet wird, wie detailliert die Grafik sein soll oder ob applaudierende Zuschauer gewünscht werden.

Die Steuerung des Kraftpackets auf zwei Rädern erfolgt wahlweise über Joystick, Maus oder Tastatur, wobei sich die Mauslenkung als am praktischsten erwiesen hat und vor allem in der Sensitivität stufenlos regelbar ist. Wenn alle Vorbereitungen getroffen sind, steht der angehende Zweiradpilot auf der Piste und muß erst zwei Qualifizierungsrunden absolvieren, ehe er sich mit sechs Konkurrenten im eigentlichen Rennen messen kann. Die dreidimensionale Polygongrafik ist schnell und in der höchsten Detailstufe sehr abwechslungsreich. Verdunkeltes Cockpit bei der Fahrt durch Tunnels und Bögen, stürzende Gegner mit rutschenden, funkensprühenden Maschinen oder einschaltbare Rückspiegel geben einem das Gefühl, wirklich auf einem Rennmotorrad zu sitzen, obwohl es auch bei schärfstem Neigungswinkel nicht möglich ist, durch Verbremser das Hinterrad wegschmieren zu lassen. Wer Zeit



dazu hat, kann sich in vier Richtungen nach seinen Kollegen, der Landschaft oder seiner eigenen Maschine umsehen. Zusammenstöße mit anderen Krädern oder der Ballustrade sollten vermieden werden, denn die Lenkbarkeit nimmt proportional zu den Schäden, die übrigens an der Box repariert werden können, ab. Nach dem Rennen wird dem Spieler eine Rennstatistik gezeigt, die außer üblichen Informationen wie z.B. Platz, Best- und Durchschnittszeit auch noch Anzahl der Crashes, Häufigkeit der Gefährdung anderer Fahrer und die schlechteste Zeit anzeigt.

Man hat zudem die Möglichkeit, sich ein 30 Sekunden langes Replay, aufgenommen von einem Helikopter, anzusehen. Der Sound ist weniger gelungen, ein echtes Motorrad klingt einfach anders, als das, was das Psygnosis-Team aus dem Amiga herausgeholt hat. Auch das "Handbuch", ein 21 Seiten langes Heftchen, könnte größer ausfallen und außer der reinen Spielanleitung mehr Hintergrundmaterial über Motorradrennen liefern.

Aber diese kleine Mankos seien den Pro-

grammierern von Psygnosis verziehen, da die Pluspunkte eindeutig überwiegen. RED ZONE unterstützt sowohl PAL wie auch die amerikanische Fernsehnorm NTSC und ist auch mit einer 68030 CPU lauffähig.

Leider wird zwar ein Zweitlaufwerk berücksichtigt, aber keine Festplatteninstallation. Durch das gelungene Konzept, das Thema und nicht zuletzt durch die phantastische Grafik lässt sich RED ZONE ohne Übertreibung zwischen Meilensteinen der Simulation wie SILENT SERVICE oder TEST DRIVE einreihen.

mk

GAME FACTS

RED ZONE

Hersteller: Psygnosis
Muster von: Hersteller
Genre: Rennsimulation
Preis: ca. DM 80,-

Gameplay: 75%
Sound: 65%
Grafik: 90%
Motivation: 75%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt:

GESAMT
78%

Willkommen zu den



CHARTS

ADVENTURE-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Lure o.t. Temptress	10/92	78%	Virgin
2	Dark Queen o. Kryn	10/92	75%	SSI
3	Ishar	10/92	73%	Silmarils

ARCADE-ACTION

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Myth	10/92	91%	System 3
2	Risky Woods	10/92	68%	Electronic Arts

STRATEGIE-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Ashes of Empire	10/92	83%	Mirage

SPORT-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Inter. Sports Chall.	10/92	64%	Empire
2	Carl Lewis Chall.	10/92	63%	Psygnosis
3	California Games II	10/92	59%	Epyx

JUMP 'N RUN-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Zool	10/92	87%	Gremlin
2	Premiere	10/92	75%	Core Design
3	Bumpy's Arc. Fant.	10/92	62%	Loriciel

Neben der offiziellen MEDIA CONTROL Top 20 Hitliste, die Ihnen die Verkaufsrenner des Vormonats zeigt, bringen wir jeden Monat die aktualisierten AMIGA GAMES -CHARTS.

Aufgeteilt nach den unterschiedlichen Genres sehen Sie so auf einen Blick, welche Spiele wir besonders empfehlen, in welchen Ausgaben Sie den jeweiligen Test nachlesen können und welche Gesamtwertung die Spiele erhalten haben. Die Herstellerangabe vermeidet Verwechslungen und erleichtert Ihnen die Bestellung, bzw. den Kauf des gewünschten Games.

SIMULATIONEN (allgemein)

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Civilization	10/92	78%	Microprose
2	Perfect General	10/92	74%	UBI Soft

FLUGSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Megafortress	10/92	73%	Mindscape
2	Airwarrior	10/92	69%	On-Line

RENNSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Red Zone	10/92	78%	Psygnosis
2	Crazy Cars 3	10/92	78%	Titus Software

WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Der Patrizier	10/92	96%	Ascon
2	1869	10/92	84%	Max Design

media control

CHARTS

Und hier sind sie, die aktuellen Verkaufsrenner, ermittelt durch "media control"

Amiga

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1	1	Monkey Island II	Lucasfilm	3
2	-	Civilization	Microprose	1
3	-	Sensible Soccer	Mindscape	2
4	5	Airbus A320	Thailon	8
5	3	Bundesliga Man. Prof	Software 2000	9
6	2	Pinball Dreams	21st Century	5
7	8	Lemmings	Psygnosis	15
8	4	Formula 1 Grand Prix	Microprose	7
9	18	Battle Isle Data Disk	Blue Byte	3
10	-	Epic	Ocean	2
11	16	Amberstar	Thailon	5
12	9	Battle Isle	Blue Byte	9
13	12	Mad TV	Rainbow Arts	3
14	7	Might & Magic III	New World Com.	4
15	14	Sim Ant	Maxis	4
16	10	Special Forces	Microprose	5
17	20	Black Crypt	Electronic Arts	5
18	20	No! More Lemmings	Psygnosis	8
19	-	Dynablaster	UBI-Soft	1
20	-	Espana '92 The Games	Ocean	1

Das Softwarehaus des Monats

Mit insgesamt 3 Plazierungen in den Charts ist Microprose die erfolgreichste Firma in dieser Disziplin, dicht gefolgt von Thailon (2), Blue Byte (2) und Psygnosis (2).

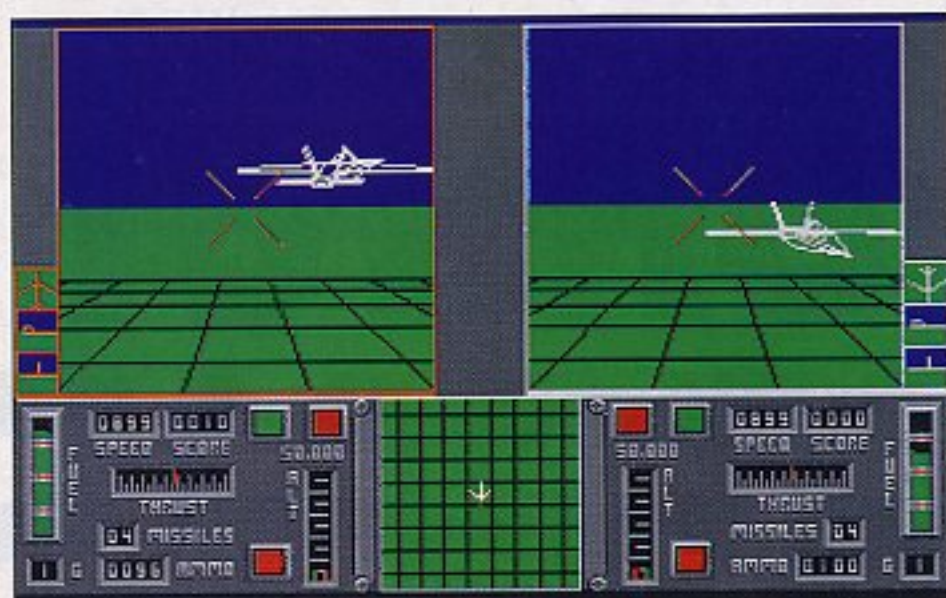
Der Aufsteiger des Monats

„ist ganz klar der Simulations-Hit "CIVILIZATION" von Microprose. Sofort im ersten Monat konnte sich dieser Titel "Platz 2" sichern, und liegt damit knapp vor "Sensible Soccer" (Mindscape) und "Epic" (Ocean).

Der Charts-Klassiker des Monats

Mit 15 Monaten (!) am längsten dabei: LEMMINGS von Psygnosis.

Das wohl beste Spiel 1991 (Strategie) wird sich voraussichtlich noch längere Zeit in den Charts behaupten können. Immerhin ist es nach fast eineinhalb Jahren immer noch unter den "Top Ten" vertreten!



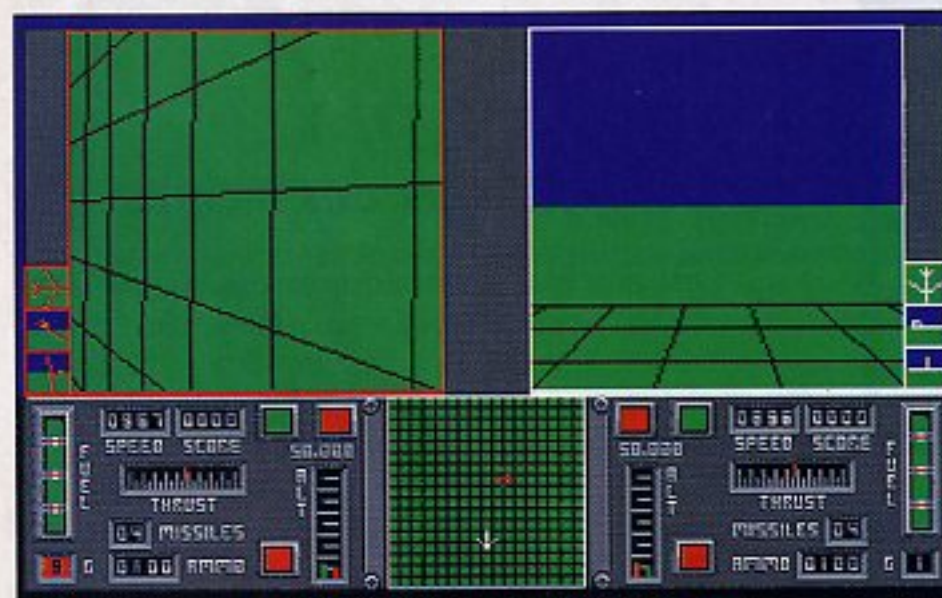
Sky Chase

Ein Oldie kommt wieder: ein außergewöhnliches Fliegerspiel wurde ausgegraben - aber leider nicht verbessert.

In der Fliegersimulation - die als solche eigentlich nicht zu bezeichnen ist - kann man alleine, zu zweit oder gegen den Computer seine Fähigkeiten im Luftkampf erproben. Das Hervorstechendste an diesem Spiel ist wohl das Dual-Playfield, bei dem 2 Spieler gleichzeitig auf einem

Niveau ähnlicher Spiele meilenweit hinterher. Der Sound? Stecken Sie Ihren Kopf in die Badewanne während im Nebenzimmer der Volksempfänger dudelt. Der Effekt ist sehr ähnlich.

ms



Computer - jeder mit der ihm entsprechenden Optik - spielen können. Bei Spielen alleine gegen den Computer kann man die zweite Ansicht zwar abschalten, das Sichtfeld vergrößert sich jedoch dadurch leider nicht. Die Auswahl der verschiedenen Flugzeuge ist karg, das Flugverhalten unterscheidet sich fast nicht. Auch nicht bei dem Papierflieger, der zwar zum Spielwitz beiträgt, sich im Handling jedoch nicht von den anderen Maschinen unterscheidet. Die Flug- und Kampfsituationen sind allesamt ziemlich fade und hinken dem heute üblichen

GAME FACTS

SKY CHASE

Hersteller:	Mirror Image
Muster von:	Hersteller
Genre:	Flugsimulator
Preis:	ca. DM 30.-
Gameplay	40%
Sound	45%
Grafik	45%
Motivation	25%

lauffähig auf:
500, 600
benötigt: -

GESAMT
34%



Operation Combat

Schlachtfelder hoch sechs - Strategie bis zur Erschöpfung.

Daß es in Bezug auf Grafik bessere "Kriegs-Ballereien" auf dem großen Spieletisch gibt, wird wohl jeder feststellen, der sich dieses zwar nicht kopiergeschützte, aber dennoch mit einer Paßwort-Abfrage versehene Strategie-Spiel zulegt. Auch die drei Schwierigkeitsstufen (Anfänger, Köhner, Experte) und die sechs unterschiedlichen Kampfplätze (vom Moor über Dschungel bis zur Wüste ist fast jede Landschaft vertreten) vermögen noch keinen hinter dem Ofen vorzulocken. Erst wenn man sich die - leider englische - Beschreibung ganz genau durchliest (besser zweimal) und sich auch vor Notizen nicht scheut, erkennt man doch die große Vielfalt an Möglichkeiten und Manipulationen, die einem in diesem Spiel geboten werden. Da der Bildschirm in zwei Hälften geteilt ist (2/3 oben Spielfeld, 1/3 unten Steuerungs-Anzeige), darf man sich gar keine so phänomenalen Grafiken erhoffen. Erfreulicherweise läßt sich dieses Spiel mit einigen (beschriebenen) "assign" Zuweisungen und etwas CLI-Erfahrung relativ schnell und leicht auf einer Festplatte installieren. Es läuft bereits ab Kickstart Version 1.2 auf jedem Standard-Amiga und läßt zudem auch Abspeicherungen zu. Sogar die Möglichkeit, per Kabel (Null-Modem) gegen einen anderen Computer / Spieler, oder per

Modem (300-9600 Baud) mit einem weiter entfernten "Gegner" zu spielen, bietet das Spiel "OPERATION COMBAT".

Fazit: Nach anfänglichen Niederlagen lernt man auch im Kampf gegen die Zeit ganz gut das Überleben.

Ausdauer und Strategie ist eben alles - jedenfalls in den meisten Fällen!

Noch ein heißer Tip für Anti-Verlierer: Spielt man gegen den Computer, und ist dieser am Zuge (d.h.: er analysiert die Lage und taktische Möglichkeiten, bewegt Fahrzeuge u.a.), werden durch Gedrückthalten der rechten Maustaste sämtliche Aktivitäten des Computergegners innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits lahmgelegt.

ms

GAME FACTS

OPERATION COMBAT

Hersteller:	Merit Software
Muster von:	Hersteller
Genre:	Strategie
Preis:	ca. DM 30.-
Gameplay	75%
Sound	50%
Grafik	70%
Motivation	70%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: -

GESAMT
68%



Narco Police

Narco Police heißt das Strategiespiel aus dem Hause Gremlin. Im Jahre 2003 ist über ein Fünftel der Weltbevölkerung drogensüchtig.

Deshalb kommen in Vertretung verschiedener Länder je zwei ihrer besten Polizisten zur Bildung einer Elite-Antidrogeneinheit zusammen: Die Narco Police.

Die Aufgabe

Unter dem Decknamen "Amber" ist Ihr Angriffsziel ein Zentrallabor für die Verarbeitung von Drogen in Kolumbien.

Ein weitverzweigtes Tunnel-system stellt die Verbindung zum Mittelpunkt der Gesamtanlage her. Hier müssen die Sprengladungen zur Vernichtung der Gesamtanlage verlegt werden. Bewacht sind die Tunnel durch zahlreiche Sicherheitssysteme, bewaffnete Schutzstreifen und elektronische Sicherheitsanlagen.

Beginn der Mission

Mit bis zu drei Trupps dringen Sie in die Tunnel ein und müssen alles, was sich Ihnen in den Weg stellt, mit Ihren Waffen vernichten. Haben Sie sich zu den angegebenen Punkten durchgeschlagen, sind dort die mitgebrachten Sprengladungen anzubringen. Die Steuerung der unerschrockenen Superbullen erfolgt mit dem Joy-

stick, die Befehle zum Abfeuern der Waffen müssen aber per Tastatur erteilt werden. Die Grafik ist recht ordentlich geworden, aber leider kann der Sound nicht mithalten und beschränkt sich auf FX und gleichmäßiges Rauschen.

ms



GAME FACTS

NARCO POLICE

Hersteller:	Gremlin
Muster von:	Hersteller
Genre:	Arcade Action
Preis:	ca. DM 30,-
Gameplay	50%
Sound	30%
Grafik	65%
Motivation	55%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: -

GESAMT
52%

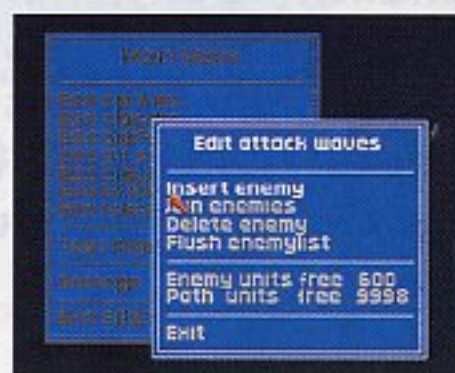


S.E.U.C.K.

S.E.U.C.K. - Eine Seuc(k)he wird zur Sucht. Das Limit setzt der Amiga-User.

Ein simpler Name, ein simples Programm? Nein! Wer lustlose Ballerorgien hinter dem Programmnamen erwartet, wird eines Besseren belehrt. Dem einfallsreichen Spieler stehen fast alle Möglichkeiten zur freien Spiele-Entfaltung offen. Sei es das Aussehen der -zig Sprites in Form und Größe, die Geschwindigkeits- und Bewegungsabläufe, die bis zu fünfzig Sounds (dürften für ein normales Spiel reichen), sowie die unterschiedlichsten IFF- Grafiken, all dieses läßt sich von anderen Disketten einladen oder was natürlich besser und interessanter ist, selbst entwickeln und gestalten. Sogar die Geräusche können in über 60 Stufen in ihrer Lautstärke eingestellt werden.

Leider kommt der Anwender um etliche Zettel mit Notizen und verschiedensten vorbereiteten Spiele-Disketten nicht herum. Festplatten-Besitzer sollten bei der selbst durchzuführenden HD-Installation für das Editierprogramm immer die Boot-Diskette bereithalten, was aber kein Problem darstellen dürfte, da beide Original-Disketten nicht kopiergeschützt sind.



Wer sich schon immer einmal in eine wilde Ballerei (egal wo und mit was oder gegen wen) auf seinem Amiga einlassen oder anderen Spiele-Freaks ein eigenes Spiel mit "eigenen Gesetzen" zukommen lassen wollte, ist mit diesem Programm bestens bedient.

Also Phantasie eingeschaltet, Kreativität entfalten und loslegen.

ms

GAME FACTS

S.E.U.C.K.

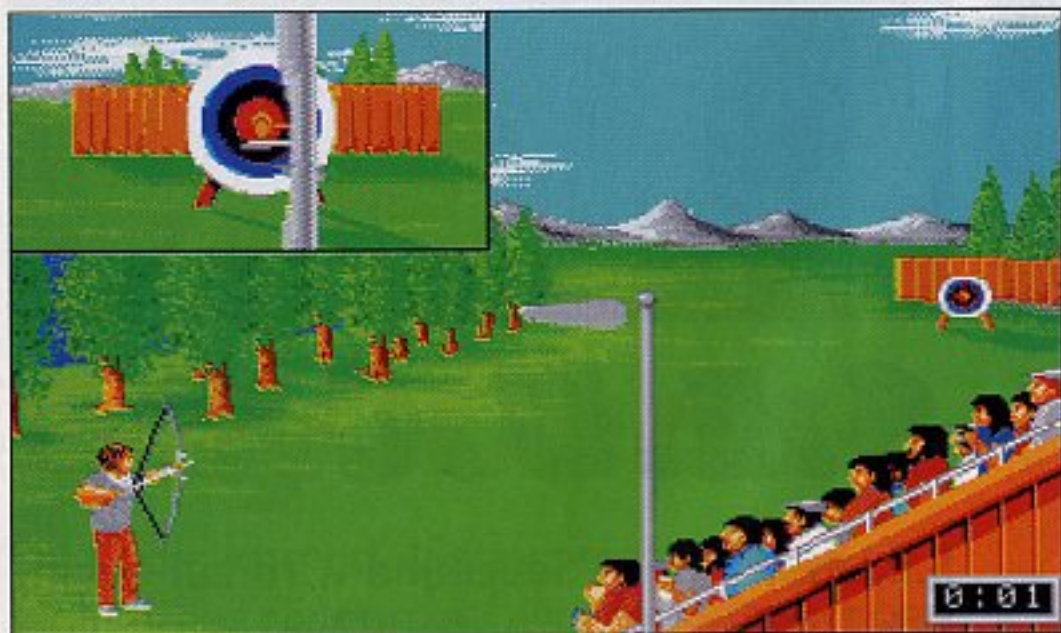
Hersteller:	Gremlin
Muster von:	Hersteller
Genre:	Tool
Preis:	ca. DM 30,-
Gameplay	75%
Sound	65%
Grafik	70%
Motivation	70%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: -

GESAMT
70%

Über 30 Disziplinen im Mega-Pack

MEGA - SPORTS



Endlich ist es soweit. Die ultimative Sportcompilation ist da. Die besten Sportsimulationen die es gab, nun in einer Packung. In über 30 Disziplinen erwarten Sie Goldmedaillen und andere Auszeichnungen.

Im Einzelnen besteht MEGA-SPORTS aus folgenden, vielleicht schon bekannten Spielen: SUMMER GAMES I, SUMMER GAMES II, THE GAMES SUMMER EDITION, THE GAMES WINTER EDITION, WINTER GAMES und CALIFORNIA GAMES.

Bis zu vier Spieler können sich in den Wettkämpfen messen. Aber auch alleine gegen den Computer ist Kurzweil angesagt. Der bei allen Spielen eingebaute Trainingsmodus ermöglicht es, sich in kurzer Zeit auf die Anforderungen

einzustellen. Auch an eine Highscoreliste wurde gedacht, die aber nur im Wettkampf aktiv ist.

Also erst trainieren, dann siegen.

Die Steuerung erfolgt durchweg mit dem Joystick und erfordert doch so manche Akrobatik. Hat man sich aber erst einmal durchgebissen, gibt es wohl kaum noch ein Spiel, bei dem Ihnen die Steuerung Schwierigkeiten bereitet, zumal hier das deutsche Handbuch sehr gute Tips und Erklärungen parat hat. Der im Olympiastil gehaltene Rahmen der Spiele

beginnt mit einer Eröffnungszeremonie, deren Grafik und Sound das Sportlerherz höher schlagen läßt. Auch die Landesausswahl mit der dazugehörigen Nationalhymne schafft ein gelungenes Ambiente. Abgerundet wird das Ganze durch eine sehenswerte Schlußzeremonie. Über die Grafik kann man nichts Schlechtes sagen: Sie ist durchweg sehr detailreich und genau. Eingebaute Animationen wie vorbeifliegende Vögel oder weinende Sportler lockern das Geschehen auf und erhöhen die Motivation unge-



mein. Auch der Sound erfüllt hier voll seinen Zweck: Er ist auf das Nötigste beschränkt und stört auch nicht bei längerem Spielen. Obwohl es sich hier um Spiele-Klassiker handelt, kann man über mangelnde Motivation nicht klagen. Im Gegenteil sogar, es besteht Suchtgefahr!

Zum Schluß noch ein Wort zum Thema Kompatibilität: unter Kick 2.0 kann es bei CALIFORNIA GAMES zu kleinen Bildstörungen kommen, die aber das Geschehen nicht weiter beeinflussen. Und mit einer 68030 CPU geht gar nichts. Leider wird ein Zweitlaufwerk nicht unterstützt, so daß man bei einigen Spielen am Anfang die Disketten wechseln muß. Auch für Honni in Moabit gibt es eine gute Nachricht: man kann noch unter der Flagge der Ex-DDR spielen. **mk**



GAME FACTS

MEGA SPORTS

Hersteller: U. S. Gold
Muster von: Hersteller
Genre: Sport
Preis: ca. DM 80.-

Gameplay 90%
Sound 60%
Grafik 75%
Motivation 95%

Lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: -

GESAMT
85%

Bunte Sport-Mischung von OCEAN

SPORT COLLECTION

Die Idee, verschiedene angestaubte Spiele in eine Schachtel zu packen und noch einmal auf den Markt zu werfen, ist weder neu noch originell. Aber dadurch haben Sie mit Sports-Collection von Ocean die Möglichkeit, 3 Spiele zum Preis von einem zu erstehen.



Im Einzelnen besteht diese Sammlung aus folgenden, vielleicht schon bekannten Games: PRO TENNIS TOUR, WORLD CUP SOCCER und RUN THE GAUNTLET.

In PRO TENNIS treten Sie auf den großen Plätzen der Profis gegen die Weltrangliste oder einen zweiten Mitspieler an. Das "Practice Menü" bietet außerdem

eine Ballmaschine mit sechs verschiedenen Programmen und Aufschlagstraining. Man kann sich sogar einzelne Returns mit der Replay Funktion ansehen, aber nur, wenn man im Eifer des Wettkampfes die Zeit findet, die R-Taste zu drücken. Ruckfreie Grafik und digitalisierte Sounds machen das Spielen zum Genuß, leider weichen der Aufschlag im

Tie-break und der Seitenwechsel vom Original-Reglement ab.

WORLD CUP SOCCER ist ein solides Fußballspiel, das man gegen den Computer oder auch zu zweit spielen kann.

Gerungen wird um die Weltmeisterschaft in Italien 1990. Hier ist besonders zu erwähnen, daß die Grafik bei Torangriffen von der Draufsicht zu einer Vorderansicht wechselt. Der eingblendete Schiedsrichter ahndet Regelverstöße und scheut sich nicht, auch einmal die rote Karte zu zeigen. WORLD CUP spielt sich am besten zu zweit, allein wird man schnell durch die Spielstärke des Computers frustriert.

Der Bewertungsdurchschnitt von Sports-Collection wird gedrückt von RUN THE GAUNTLET, ein Spiel, daß eine Art Off-Road Fünfkampf zu Lande und zu Wasser verspricht. Leider wird dieses Versprechen nicht gehalten. Statt den Eindruck zu

erwecken, ein Hovercraft, einen Jetski oder einen Buggy zu fahren, werden einem die ruckelig scrollende Draufsicht auf ein paar Sprites und eine zum Spielfeld nicht proportionale Karte vorgesetzt. Die Ladezeiten sind entnervend lang und es drängt sich angesichts so wenig Action die Frage auf, warum die Datenmenge so groß ist, daß zwei Disketten nötig sind, um dieses Machwerk zu beherbergen. Sports-Collection ist aber trotz dieser Entgleisung eine Bereicherung für alle Freunde von Sportspielen, denn PRO TENNIS TOUR und WORLD CUP SOCCER machen die Enttäuschung bei RUN THE GAUNTLET mehr als wett.

mk



GAME FACTS

SPORT COLLECTION

Hersteller: OCEAN

Muster von: Hersteller

Genre: Sport

Preis: ca. DM 70,-

Gameplay 75%

Sound 45%

Grafik 50%

Motivation 60%

lauffähig auf:
500, 500 plus, 600
benötigt: -

GESAMT
58%

Fast geschenkt - frei kopierbare Software

PUBLIC DOMAIN & SHAREWARE

An dieser Stelle wollen wir Ihnen heute und in Zukunft in loser Reihe PD- Programme vorstellen.

Der Vorteil solcher Programme liegt klar auf der Hand! Man bekommt viel Software für wenig Geld, kann mit Freunden tauschen und bewegt sich doch im Rahmen der Legalität. Leider ist der Markt in letzter Zeit nahezu unüberschaubar geworden. Auch der gute Fred Fish geht nun schon bald auf Disk Nr. 1000 zu.

In diesem Dschungel möchten wir Ihnen ein Wegweiser sein.

Heute wenden wir uns voll und ganz den Spielern unter Ihnen zu, und wer ist das (gerade auf dem Amiga) eigentlich nicht? Ich habe weder Kosten (die des Verlags), noch Mühen gescheut, um etliche Disketten (322!) nach brauchbaren Spielen zu durchforsten. Viele Games lege ich schon

nach wenigen Augenblicken angewiedert zur Seite, aber ich bin auch auf Perlen gestoßen, die ich Ihnen nicht vorenthalten möchte! Diese Spiele brauchen sich in Punkto Spielspaß nicht hinter den kommerziell vertriebenen Produkten verstecken. Allerdings kosten sie nur einen Bruchteil. Jede der vorgestellten Disketten enthält mindestens ein Spiel und

sollte für weniger als DM 5,- zu erhalten sein. Selbstverständlich laufen alle diese Spiele auf einem A500 (Vorsicht: 1MB wird oft verlangt, aber das sollte inzwischen ja jeder haben), A500 Plus, A600, A2000 und A3000. Fangen wir also in loser Reihenfolge an:

KK 3/3

BLIZZARD

Wow... "Blizzard" ist ein horizontal scrollendes Ballerspiel, mit Supergrafik, Hammersound und softestem Scrolling. Dagegen sehen viele Kommerzprogramme blaß aus.



KK 1/8

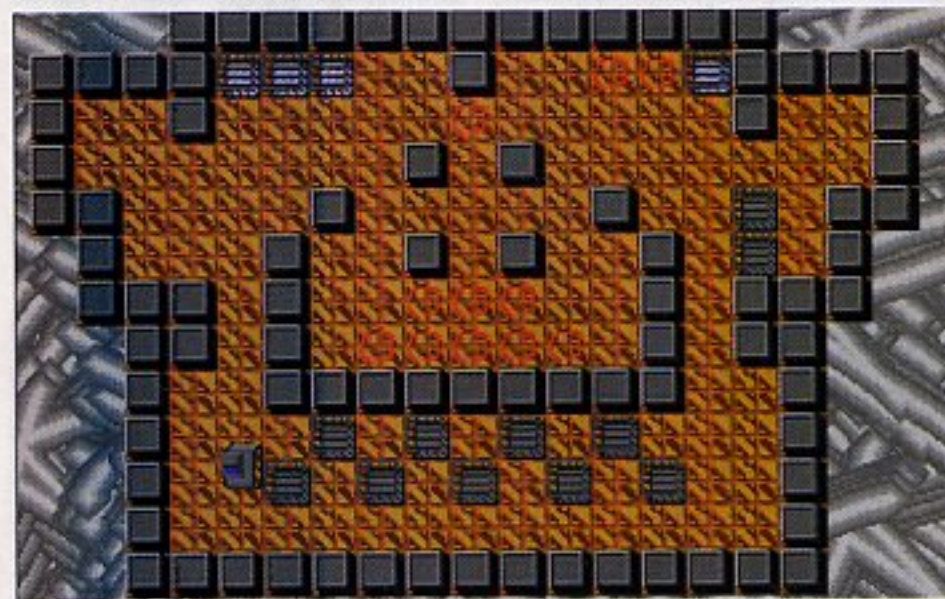
TETRIS

Auf dieser Diskette befindet sich "Tetrix", eine Tetris-Variante. Mehr brauche ich dazu wohl nicht zu sagen.



TIME Nr. 63

TECHNOBAN II



Hier finden wir ein Game Namens "Technoban II". Das kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder, orientiert es sich doch sehr stark an dem Klassiker "Sokoban". Für die, die es nicht kennen: Es geht darum, innerhalb eines Labyrinths Kisten auf bestimmte Punkte zu schieben.

Das hört sich allerdings leichter an, als es ist. Nur zu schnell verbaut man sich den Weg.

Technoban ist ein Spiel für Tüftler und Denker. Die Grafik kann sich sehen lassen, ebenso das Intro, die Musik ist hörenschrift und der Suchtfaktor gewaltig.

KICKSTART NR. 221 UND 222

STAR TREK



Hier finden wir das Spiel "Star Trek". Worum es dabei geht? Genau... Man hat das Kommando über die "Enterprise" und auch sonst ist alles so, wie wir es von der Serie kennen. Selbst die bösen Klingonen fehlen nicht. Die Aufmachung kann man nur als professionell bezeichnen. Obwohl

es doch stark zur Action neigt, wird dieses Spiel sicher seine Liebhaber finden. Fans der Serie haben es sowieso schon, alle anderen sollten sich die Anschaffung ernsthaft überlegen.

KICKSTART NR. 223

DGDB/SUPER PAC



Hier ragen zwei Spiele heraus. Da ist zum einen DGDB (das große deutsche Ballerspiel). Der Spielinhalt sollte bei diesem Namen klar sein: Wenn es sich bewegt- schießen, wenn es sich nicht bewegt- auch schießen! Das mag zwar monoton erscheinen, und wird durch die mickrige Grafik bestimmt nicht besser, aber es macht einen Heidenspaß! Wer

sich für simple Ballerorgien erwärmen kann, für den ist DGDB genau das Richtige.

Zusätzlich finden wir auf dieser Diskette auch noch "Super Pac". Genau, ein Pacman-Klone. Pacman, den Urvater aller Computerspiele sollte eigentlich jeder kennen, darum werde ich auch weiter nichts dazu sagen.

KICKSTART NR. 331

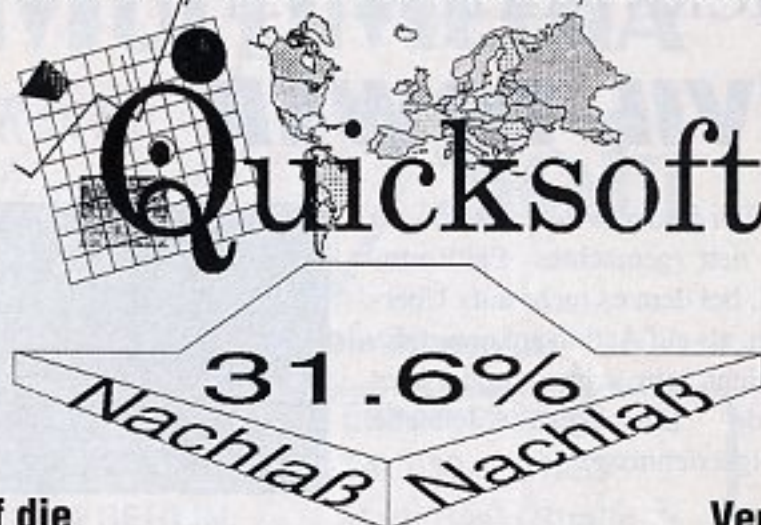
DRAGON CAVE



"Dragon Cave" ist für die Rollenspieler unter Ihnen ein gefundenes Fressen. Durch Dungeons stapfen, Rätsel lösen und Monster killen. Das kennen wir schon aus vielen anderen Spielen, die aber sehr viel teurer sind. "DC" braucht sich hinter diesen absolut

nicht zu verstecken. Allerdings sollten Sie nicht alles so tierisch ernst nehmen! Das Game ist echt witzig!

Wir wissen, daß die Konkurrenz nicht glücklich über unsere Preispolitik ist...
...aber wir wollen ja nicht die Konkurrenz zufriedenstellen, sondern Euch!!!



Auf die
empfohlenen

Verkaufs-
preise der Hersteller

Programm		Amiga	IBM	Programm		Amiga	IBM
1869	DV	68.37	82.04	Special Forces	DA	78.62	78.62
A.T.A.C	DA	Vorb.	95.72	Space Quest 4	DV	68.37	82.04
A-Train	DV	Vorb.	82.04	Super Tetris	DA	68.37	78.62
Aces of the Pacific	DA	Vorb.	82.04	The Humans	DA	61.52	61.52
Aces of the Great War	DA	61.52	75.20	Think Cross	DV	47.84	54.68
Addams Family	DA	54.68	54.68	Turrican 2	DA	20.48	---
Amberstar	DV	75.20	75.20	Ultima 6	DA	68.37	75.20
Ashes of Empire	DA	68.37	82.04	Ultima 7	DA	Vorb.	75.20
Apidya	DA	61.52	---	Ultima Underworld	DA	---	82.04
Airbus A 320	DA	75.20	95.72	Winter Challenge	DA	---	75.20
B-17 Flying Fortress	DA	Vorb.	95.72	Wizardry 7	DA	---	Vorb.
Bargon Attack	DA	Vorb.	61.52	Wing Commander	DA	Vorb.	75.20
Battle Isle	DV	68.37	81.39	Wing Commander 2	DA	---	82.04
Battle Isle Datadisc	DV	41.00	41.00	Wing Commander 2 Op.1	DA	---	41.00
Black Crypt	DV	54.68	68.37	Wolfchild	DA	54.68	---
Bundesliga Man. Prof.	DV	68.37	68.37	Zool	DA	61.52	Vorb.

KICKSTART NR. 451

EVIL TOWER

Hier finden wir "Evil Tower". Ein nett gemachtes Plattformspiel, bei dem es mehr aufs Überlegen, als auf Action ankommt. Es ist nicht sehr schwer und bietet gerade Einsteigern schnelle Erfolgserlebnisse.



KICKSTART NR. 441

MEGA BALL

Unter anderem ist auf dieser Disk eines meiner Lieblingsspiele. "Mega Ball", ein Arkanoid-Verschnitt. Für die Jünger unter Ihnen: Es geht darum, mit einem Schläger einen Ball im Spielfeld zu halten, in welchem bunte "Bauklötze" aufgebaut sind. Trifft der Ball einen dieser Klötze, verschwindet er (der Klotz, nicht der

Ball!). Wenn man alle Klötze abgeräumt hat, ist ein Level beendet. Manchmal fallen auch Extras herunter, die man aufsammeln kann. Allerdings muß das nicht immer ein brauchbares Extra sein. "Mega Ball" sieht gut aus, hört sich gut an und spielt sich ausgezeichnet. Wer das nicht hat, ist selber schuld.

KK 3/9

LIGHT CICLE

Auch hierauf wieder ein Klassiker. Hinter "Light Cicle" verbirgt sich nichts anderes als "Tron" im schicken 3D-Look. Für die, die es nicht kennen sollten: Man fährt auf einem Motorrad zusammen mit einem Computergegner durch ein Spielfeld. Jedes Motorrad hinterläßt eine Spur. Wer zuerst an die Spur des Gegners, an den Spielfeldrand oder ein Hindernis prallt, verliert. Angestaubt, aber gut, zumal

Sound und Grafik nicht von schlechten Eltern sind.



KK 2/7

KAISER II

Mit "Kaiser II" kommen die Strategiefans auf ihre Kosten. Kaiser war ein kommerziell vertriebenes Game, das trotz magerer Grafik und wenig Sound seine Käufer fand, da es ganz den Taktiker ansprach. "Kaiser II" bietet nicht mehr, aber auch nicht weniger.

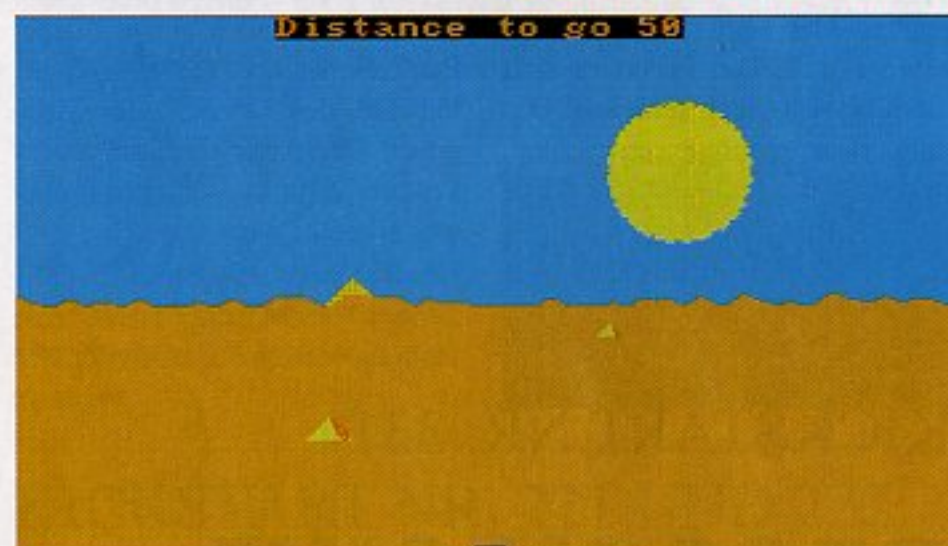
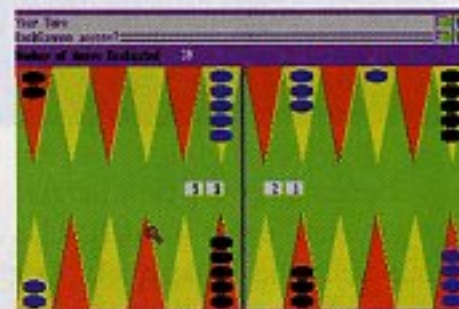


KK 3/1

**EGYPTIAN RUN/
ASTEROIDS/
BACKGAMMON/SORRY**

Hier haben wir wieder einmal eine Sammlung von Spielen. "Egyptian Run" ist ein lausig gemachtes Autorennen. "Asteroids" ist da schon besser, ein nett gemachtes Ballgame. Die eigentlichen Highlights dieser Disk sind jedoch "Backgammon" und "Sorry", die englische Versi-

on zu unserem guten, alten Mensch- ärgere- Dich- nicht. Ich kann mir nicht vorstellen, daß jemand diese beiden Spiele nicht gelegentlich gerne spielt. Und wenn kein menschlicher Mitspieler vorhanden ist, hilft einem diese Diskette prima über einsame Tage.



KK 3/5

WERNER GAME

Jubel.... da isses! Das "Werner Game"! Aus verschiedenen Levels den Ausgang (eine Flasche Flens!) suchen, und nicht mit den Gegnern (Bull... äh... Polizisten)

in Berührung kommen. Das ist eigentlich alles. Aber: Sieht gut aus, schmeckt gut, spielt sich gut. Besser is das!



KK 4/4

BULL RUN/BROKER

Diese Nr. ist eine reine "Strategiedisk". Bei "Bull Run" geht es darum, Armeen zu verschieben, wie man es schon x-mal gesehen hat, nur ist es hier preiswerter. Etwas trocken der Stoff. Für den der's mag. Nicht viel anders verhält es sich mit "Broker", nur daß man es hier nicht mit einem Schlachtfeld, sondern der Börse zu tun hat. Das Herausragendste dabei ist noch die 4-Spieler Option, wie man sie selbst bei kommerziellen Programmen oft schmerzlich vermißt.



▼ BULL RUN / BROKER ▲



KK 4/3

SKAT

Um diese Disk werden sich die Skatfreunde raufen. Bisher ist mir jedenfalls kein anderes Skat-

programm für den Amiga bekannt. Geschweige denn ein Besseres.



KK 4/1

MONOPOLY

"Monopoly" ist alles, was ich dazu sage.



So, das war's für heute. Ich hoffe, Euch mit diesen Tips geholfen zu haben, manch muntere Mark zu sparen, und daß bei vollem Spielspaß.

Die Disketten wurden bezogen vom Public Domain Studio Nürnberg

rr

MultiMedia Soft

Rent a Game



Computerspiele mieten in:

- O-1035 BERLIN, Edisonstraße 63 ;
..... Tel. 030-63812505
- O-1150 BERLIN, Mark Twain Straße 7;
- O-2130 PRENZLAU, .. Neubrandenb.Str.76;
..... Tel. 03984-6547
- O-5020 ERFURT,..... Meienbergstraße 20
- O-8046 DRESDEN, ... Pirnaer Landstr. 239;
..... Tel. 0351-2230201
- 2000 HAMBURG 20, .. Heußweg 67;
..... Tel. 040-4908891
- 2000 HAMBURG 70, .. Wendemuthstr. 57;
..... Tel. 040-6528426
- 2000 HAMBURG 73, .. Saselerstraße 134 d;
..... Tel. 040-6528426
- 2390 FLENSBURG,.... Dorotheenstraße 37
- 2430 NEUSTADT,..... Waschgrabenstraße 11
- 2440 OLDENBURG, ... Große Schmützstraße 4
- 4000 DÜSSELDORF, . Willi Becker Straße 10
- 4100 DUISBURG 1, ... Gravelottestraße 28;
..... Tel. 0203-667494
- 4407 EMSDETTEN, ... Frauenstraße 23;
..... Tel. 02572-89646
- 4630 BOCHUM 6, Sommerdellenstr.54;
..... Tel. 02327-10063
- 4800 BIELEFELD 16, NEU-Milserstraße 25;
..... Tel. 0521-771701
- 5100 AACHEN, Mörgensstraße 4;
..... Tel. 0241-407893
- 5160 DÜREN, NEU-Kölnstraße 51
..... Tel. 02421-56146
- 8460 SCHWANDORF, Klosterstraße 8;
..... Tel. 09431-1720

Testen Sie die neuesten Spiele. Die Mitarbeiter der einzelnen MultiMedia-Soft Läden beraten Sie gerne. Hier können Sie für wenig Geld testen, was Sie sich kaufen möchten.

Wollen auch Sie einen
MultiMedia Soft - Laden
eröffnen? Rufen Sie uns an!
Tel.: 0241 - 407893 von 15-19 h

Selling Points und AMIGA GAMES verlosen 20 mal Ishar - Legend of the Fortress

Das Grauen gratis!

Der Rollenspielknaller ISHAR von Silmarils entführt 20 AMIGA GAMES Leser in die Festung des Bösen.

Alle Rollenspiel-freaks sollte sich diese Möglichkeit nicht entgehen lassen. Und falls Sie nachts gerne nach mächtigen Monstern und edlen Elfen Ausschau halten, sollten Sie sich auch an unserem ISHAR-Wettbewerb beteiligen, denn dann besucht Sie das Grauen gratis, sofern es die Götter gut

mit Ihnen meinen. Ängstliche Naturen sollten sich besser nicht beteiligen, schlaflose Nächte und Menschenphobie könnten sie als Nebenwirkungen davontragen. Alle anderen füllen den untenstehenden Abschnitt aus, schneiden ihn sorgfältig aus, kleben ihn auf eine Postkarte und schicken in bis spätestens 26. Oktober

1992 an nachfolgende Adresse. Um in die große Verlosung aufgenommen zu werden, müssen Sie allerdings auf der Rückseite der Postkarte noch das Zauberwort vermerken. Welche Grafikwertung erhielt das Spiel in unserem AMIGA-GAMES-Review?

(hi)

Schicken Sie eine Postkarte mit nebenstehenden Abschnitt an folgende Adresse:

CT Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion
AMIGA GAMES
Kennwort: ISHAR
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

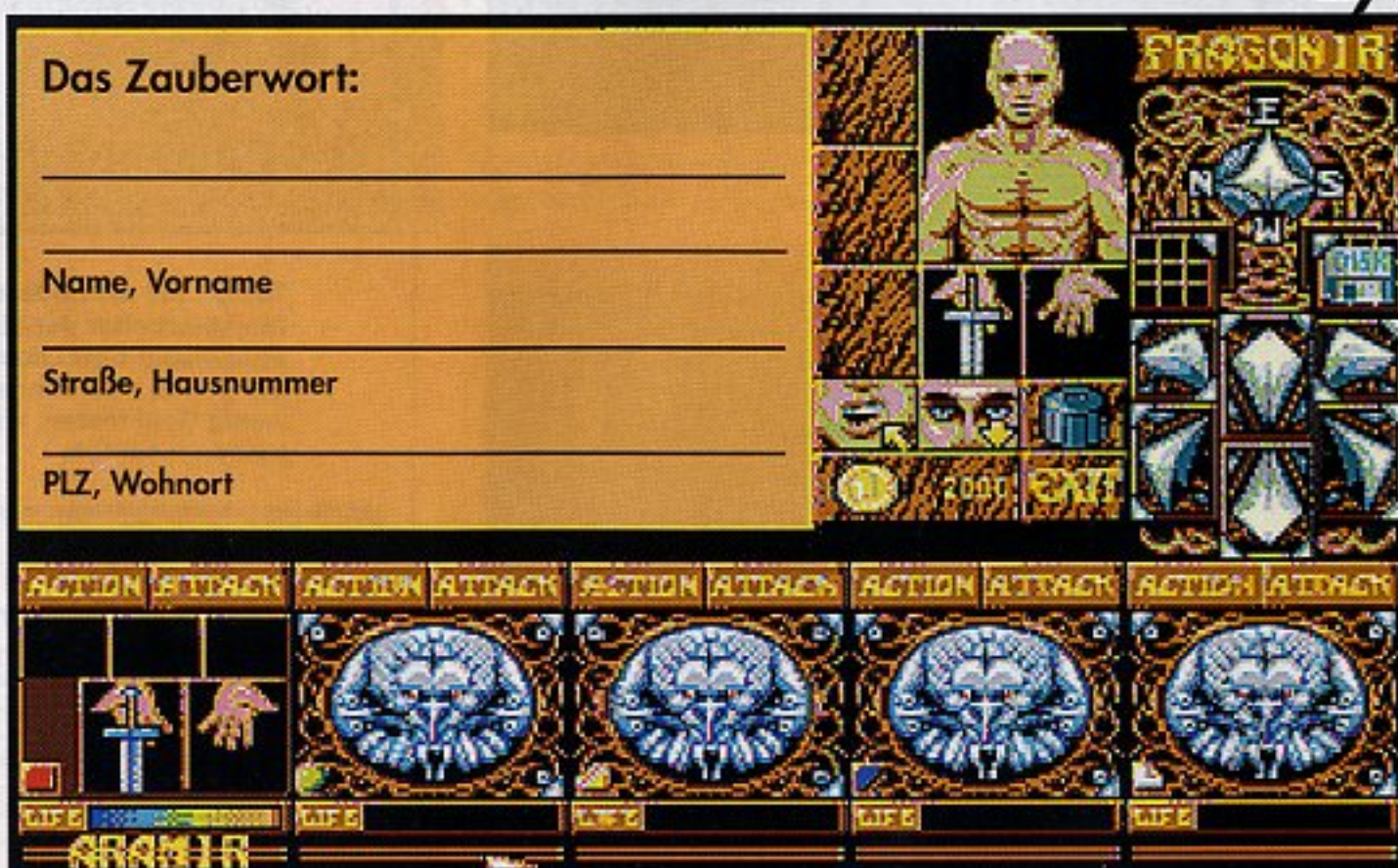
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen - Mitarbeiter oder Angehörige des CT Computec Verlages dürfen nicht teilnehmen.

Das Zauberwort:

Name, Vorname

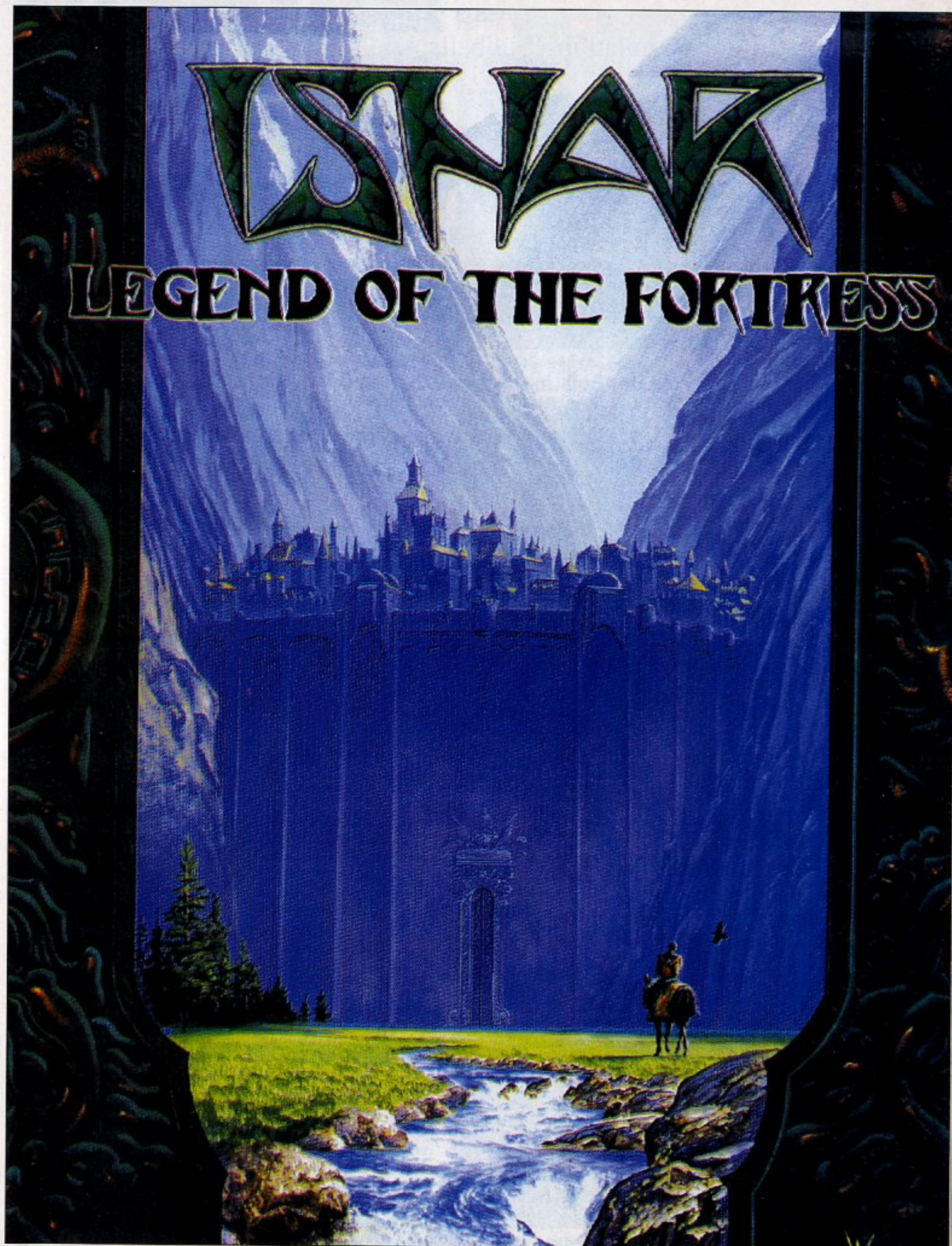
Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort



WAR

LEGEND OF THE FORTRESS



Action und Simulation - Fußballspiele im Überblick

Digitale Lederhatz

Kaum rollt der Ball in unseren schönen Bundesligastadien wieder, zittern die ersten Fußballtrainer um ihr täglich Brot und die Stars tragen sich mit Abwanderungsgedanken ins schöne Italien.



Sensible Soccer



Sensible Soccer

Garantiert mit Kündigungsschutz und ohne Verletzungsrisiko können Sie sich bei den Computerversionen an den Joystick begeben, und das Leder über den Rasen rollen lassen. Bei welchen Vertretern dieses Genre's der Ball am häufigsten im Netz des Spielspaß zappelt, und welche Vertreter der Schiedsrichter mit der Roten Karte belegt, können Sie in diesem Fußballspecial erfahren.

Der Klassiker

In einem Special werden in der Regel die aktuellsten Spiele mit Ruhm überschüttet und schwache Vertreter werden zu Recht vernachlässigt. Doch niemand würdigt die Urhaken dieser Spiele, ohne deren Erscheinen vielleicht dieses Genre immer noch in den Kinderschuhen stapfen würde.

Eindeutiger Urvater aller Fußballspiele ist **INTERNATIONAL SOCCER** von Andrew Spencer, das 1982 als eines der ersten Spiele für den C64 erschien. Jahrelang blieb es unangefochten Tabellenführer, erst 1989 wurde es von Microprose Soccer verdrängt. Eine für damalige Verhältnisse famose Grafik und ausgezeichnete Steuerung sorgten für Spielspaß pur. Man konnte zwar lediglich die Trikotfarben wählen und den Schwierigkeitsgrad des

Computergegners bestimmen, gepflegte Partien mit Freunden sorgten jedoch für ultimativen Spielspaß.

Sensible Soccer

Das Sensible Software-Team, das bereits Microprose Soccer entwickelt hat, veröffentlichte vor kurzem das zweite Fußballspiel, das wiederum die Konkurrenten alt aussehen ließ. Auf den ersten Blick kann man nicht allzuviel Unterschiede zum Vorgänger ausmachen. Die Grafik ist ähnlich und auch die Steuerung kommt einem erstaunlich bekannt vor. Aus der Vogelperspektive beobachtet man die zweiundzwanzig Recken auf dem Spielfeld, das sich über den ganzen Bildschirm erstreckt. Die Größenverhältnisse sind sehr realistisch, und somit ist auch eine gute Übersicht garantiert. Die kleinen, aber fein animierten Spielfiguren laufen wieselflink über den Rasen und können bei der Ballführung durch die angezeigte Trikotnummer einwandfrei den echten Spielern zugeordnet werden, die in der Aufstellungsliste aufgeführt sind. Stürmer-As Marco van Basten zum Beispiel hechelt wesentlich flotter über den grünen Rasen als Abwehrrecke Jürgen Kohler. Wenn bei einem Spiel gegen Holland ein schwarzhaariger Recke in Richtung gegnerisches



European Football Champ

Tor läuft, dann sollte man auf der Hut sein, denn es könnte sich dabei um Ruud Gullit handeln. Das Scrolling des Spielfelds ist sehr flott und ruckelfrei, mit der Steuerung und den verschiedenen Schußvarianten kommt man sehr schnell zu Recht. Vor dem Spiel kann man dem Team eine bestimmte Taktik mit auf den Rasen geben, wobei sich die offenerzige Offensivvariante gegen Gegner wie England oder Holland als sehr torfördernd erweist, jedoch im eigenen Tor. Die vom Computer gesteuerten Mitspieler zeigen sich sehr intelligent und sind meist anspielbar. Die Spielfläche kann sich bei eingeschalteter Witterung dank kräftigen Regens in eine Eisfläche verwandeln, auf der man hemmungslos rutscht. Sollten gestreßte Spieler mit zunehmender Spieldauer immer schwerere Beine bekommen, ist es ratsam frische Ballartisten einzuwechseln, wenn man nicht ständig hinter den Gegnern hinterherlaufen will. An Spieloptionen wurde so ziemlich eingebaut, was den Spielspaß erhöht. Verschiedene Turniermöglichkeiten wie Europameisterschaft, Euroliga oder die Möglichkeit, daß sich bis zu 64 Spieler beteiligen können, sorgen ebenso für Abwechslung, wie die abspeicherbaren Höhepunkte der Spiele. An Soundeffekten werden realistische Digi-Soundeffekte geboten, die in Massen auf der zweiten Diskette zu finden sind. Ein besseres Fußballspiel mit dieser Grafikperspektive wird kaum zu entwickeln sein.

European Football Champ

Im Gegensatz zu Sensisoccer wirkt European Football Champ von Domark weniger wie eine

Fußballsimulation. Viel eher glaubt man ein Actionspiel mit Fußballern als Helden vor sich zu haben. Aus der Schrägsicht hetzen ungewohnt große Spielfiguren hinter dem runden Leder her und kümmern sich herzlich wenig um das Zusammenspiel. An besondere taktische Vorgehensweisen braucht man hier gar nicht zu denken, denn alleine rollt man die gegnerische Hintermannschaft in wenigen Sekunden auf, so daß es auch völlig egal ist ob man abspielt oder nicht. Allzu spendabel waren die Programmierer auch nicht bei der Ausgabe der Spielvarianten. Die Endrunde der EM 92 mit 8 Mannschaften steht zur Auswahl, auf interessante Statistiken oder Tabellen muß man dabei allerdings verzichten. Ein Match gegen einen Freund bringt einen geringwertig höheren Spaßkoeffizienten. Auf Gags wie Replay oder Wettereinflüsse darf man ebenfalls nicht hoffen. Lediglich ein umhertorkelnder Schiedsrichter, der einige Pfunde zu viel auf der Waage hat, sorgt durch seine ständigen Umfallerscheinungen für Heiterkeit. Die Größe der millionenschweren Ballartisten ist zwar sehr imposant, leider geht damit auch jegliche Übersicht verloren und ein genaues Zuspiel wird zum Glücksspiel. Die Grafik scrollt zwar sehr flott, jedoch auch sehr ruckelig. Ebenso verhält es sich mit der am oberen Bildschirmrand eingeblendeten Übersichtskarte. Sie ist zwar optisch attraktiv, jedoch spielerisch wenig ergiebig und überflüssig. Die Pixel der Sprites sind recht grob geraten, besonders wenn ein grafischer Spezialeffekt zum Einsatz kommt. Wenn ein Tor gefallen ist, schaltet die Grafik auf Nahaufnahme um, und die Spieler werden noch größer. Mehr Details gibt es leider nicht zu sehen, denn das Ergebnis sind Pixel von Bau-



European Football Champ



Striker



John Barnes European Football

klotzgröße, die abscheulich aussehen. Auf besonders interessante Soundeffekte oder Musikstücke sollte man nicht hoffen, durchschnittliches Gedudel ist angesagt. Einer Karriere in der Kreisklasse steht European Football Champ nichts im Wege, höhere fußballerische Weihen wird es jedoch nicht erhalten.

Striker

Ähnlich wie in Super Formation Soccer auf dem S-NES kommt in Striker vom Software-Neuling Rage eine interessante 3-D Perspektive zum Einsatz, die für ein deutlich anderes Spielgefühl sorgt. Auf einem Platzende ist eine Kamera installiert, die immer mitten in das Geschehen hinein zoomt. Die Geschwindigkeit der Zoomroutine ist enorm, ebenso die läuferischen Qualitäten der Fußballer. Mit wahnwitz-

ger Geschwindigkeit düsen sie über den Platz, so daß man vor dem Bildschirm oft Probleme hat, dem Geschehen zu folgen. Ausnahmsweise sorgt eine Übersichtskarte die, über den rechten Bildschirmrand eingeblendet ist, tatsächlich für Übersicht. Ein Blick darauf vor dem Abspiel kann wirklich nützlich sein. Besonders beeindruckend sind die Replaymöglichkeiten mit Vor- und Zurückspulen und weiteren Details. Auf einer Leerdiskette kann man sogar besonders schöne Spielsequenzen abspeichern. Nach einigen Stunden Spielzeit nützt sich der Grafikeffekt zwar ab, doch Striker ist immer noch als brauchbares Fußballspiel einzuordnen, das in keiner Sportsammlung fehlen darf. Ein interessanter Turniermodus mit 64 Mannschaften sorgt darüberhinaus für Langzeitmotivation und ein Zweispielermodus ist natürlich auch eingebaut.



John Barnes European Football



Kick Off 2

John Barnes European Football

Von den Fußballspielern Experten Krisalis, die mit ihren zwei Manchester United Spielen ganz brauchbare Varianten abliefern, ist vor einigen Monaten John Barnes Football veröffentlicht worden. Wenn man sich an den Joystick setzt, wird einem die gewohnte Von-Schräg-Ober-Perspektive nicht ins Staunen versetzen. Umso mehr wird man allerdings mit der verflucht schnellen Spielgeschwindigkeit zu kämpfen haben, denn sehr flott und ruckelfrei wird über den Rasen gescrollt. Sollte man die Wettereinflüsse eingeschaltet haben, können sich herzhafte Rutschpartien ergeben. Leider ist der Bildschirmausschnitt ein wenig schmal geraten, so daß die Übersicht nicht allzu gut ist. Besonders Augenmerk haben die Programmierer auf die Steuerung gerichtet. Die vielfältigen Schußvarianten bieten unter ande-

rem die Möglichkeiten zu Hebern und Bananenflanken. Wenn Sie ein Joypad zu Hause haben, können Sie sogar dieses anschließen. Ein sehr akkurater Schiedsrichter belegt ihre Aktionen gerne mit Gelben oder sogar Roten Karten, wenn Sie vorbelastete Spieler nicht aus dem Gefecht nehmen. Der Sound vermittelt wie in Sensible Soccer eine realistische Stadionkulisse, dramatische Schlachtgesänge inklusive. Als Fazit läßt sich somit sagen, daß das dritte Fußballspiel von Krisalis wohl auch ihr bestes ist und einiges an Spielmotivation vermitteln kann.

Kick Off 2

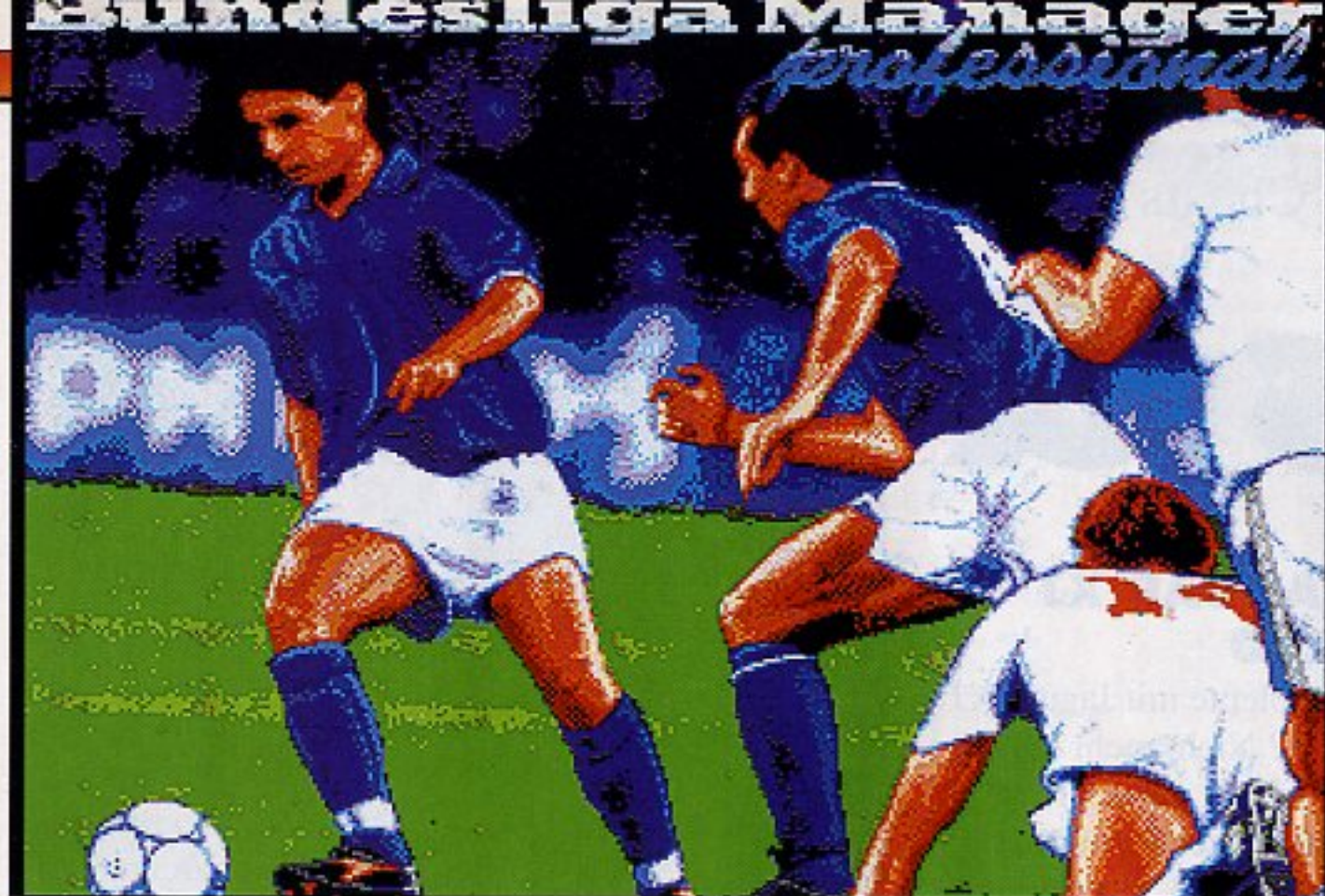
Einen Klassiker, der vor knapp zwei Jahren die Fußballerwelt erschütterte, wollen wir hier nicht vergessen. Kick Off II von Anco sieht ähnlich aus wie Sensible Soccer, spielt sich jedoch noch flotter und ist vor allem für heiße Gemetzel ohne taktischen



Starbyte Super Soccer



Kick Off 2



Bundesliga Manager Professional

Tiefgang geeignet. Die Grafik scrollt unglaublich schnell und der Aufmerksamkeit des Spielers wird viel abverlangt. Viele Spieloptionen sorgen auch für genügend Langzeitmotivation. Zahlreiche Datendisketten füllten neben den Geldbeuteln der Programmierer auch die Diskettenboxen, wesentlich spielerische Vorteile brachten sie dem Spiel jedoch nicht. Da dieses Spiel mittlerweile auch als Budgetspiel erhältlich ist, sollte bei schmalen Geldbeuteln dieses Spiel eventuell in die Überlegungen mit aufgenommen werden.

Graham Taylor Soccer Challenge

Wer sich für die wilde Jagd nach dem Leder auf dem Rasen zu alt fühlt, kann sich auf die Bank zurückziehen und einen Manager- oder Trainerposten einnehmen, der jedoch nicht weniger nervenaufreibend ist. Fachlich unterstützt von dem legendären englischen Nationaltrainer Graham Taylor und dem englischen Fußballverband entwickelten die fußballverrückten Programmierer von Krisalis eine vorzügliches Strategiespiel. In zwei unterschiedlichen Spiel-Varianten muß man seine Qualitäten als Trainer beweisen. Die ersten Sporen kann man sich dabei in der Kreisklasse auf den provinziellen Bolzplätzen erspielen. Einer kometenhaften Karriere dank flotter Aufstiege steht dann bei entsprechendem Fußballerverstand eigentlich fast nichts mehr im Wege. Sollte man

letztendlich sogar in der Premier Division eine Platzierung unter den ersten Fünf erreichen, erhält man ein Paßwort, das zum Spielen des zweiten Teils berechtigt.

Als Trainer hält man praktisch alle Fäden in der Hand, die ausführliche deutsche Anleitung und der größtenteils deutsche Bildschirmtext erleichtern das Ziehen derselben jedoch recht erheblich. Dazu spielt sich das Ganze noch sehr gut, es muß nie nachgeladen werden und die Steuerung durch die vielfältigen Menüs per Maus ist sehr komfortabel. Spielerverpflichtungen, Vertragsverhandlungen oder Spielbeobachtungen gehören natürlich auch zum Aufgabenbereich eines englischen Managers. Grafisch und soundmäßig hält sich das Spiel zurück, doch an Komplexität und Spielbarkeit ist diese Fußballsimulation nicht zu übertreffen. Wer ein Faible für Strategiespiele hat, darf auf Graham Taylor Soccer Challenge auf keinen Fall verzichten.

Bundesliga Manager Professional

Von dem Schleswig Holsteinischen Softwarehaus Software 2000 gibt es mit dem zweiten Teil ihres Managerspiels ebenfalls einen exzellenten Vertreter, der sogar im Mutterland des Fußballs, in England für

Aufsehen sorgte. Ähnlich wie im Krisalis-Konkurrenten hat man als Trainer die bestmögliche Mannschaft aufzustellen. Man muß sich jedoch auch um Sponsoren und andere Geldgeber bemühen, will man auf Dauer im Fußballgeschäft bestehen. Das Spiel glänzt durch gute Grafiken und komfortable Benutzer-

führung. Wer mit dem Englischen gar nichts am Hut hat, sollte vielleicht auf den Software 2000 Vertreter achten. Ansprechende Unterhaltung wird ihm dabei mit Sicherheit geboten.

Starbyte Super Soccer

Fast als Bruder von vorherigem Spiel könnte der Starbyte Vertreter durchgehen. Spielerisch ähnlich hat man als Manager die Geschicke eines Vereins zu leiten. Leider kann die Grafik dem Konkurrenten bei weitem nicht das Wasser reichen, doch wer darauf nicht allzu viel Wert legt, wird viele spielerische Feinheiten in Starbyte Super Soccer finden, die langen Spielspaß garantieren.

Alle Fußballfreunde dürften nun eigentlich gut informiert sein. Auf alte Ladenhüter sind wir bewußt nicht eingegangen. Wer jetzt ein Fußballspiel sucht, muß seine Wahl eigentlich unter den genannten Vertretern treffen, Spielspaß ist ihm mit jedem der aufgeführten Spiele sicher. **hi**



Graham Taylor Soccer Challenge

Soccer Special - Übersicht - Die Actionspiele:

Titel:	Preis:	Hersteller:	Gesamtwertung:
Sensible Soccer	ca. DM 90,-	Renegade	83%
John Barnes Europ.Football Striker	ca. DM 80,-	Krisalis	71%
Kick Off 2	ca. DM 80,-	Rage	70%
European Football Champ.	ca. DM 40,-	Anco	67%
	ca. DM 80,-	Domark	49%

Soccer Special - Übersicht - Die Strategiespiele:

Titel:	Preis:	Hersteller:	Gesamtwertung:
Bundesliga Manag. Prof.	ca. DM 80,-	Software 2000	74%
Graham Taylor Soccer Ch.	ca. DM 80,-	Krisalis	71%
Starbyte Super Soccer	ca. DM 75,-	Starbyte	68%

Cheats und Codes zu 13 Spielen

Tips & Tricks

ADDAMS FAMILY

Auch auf dem Amiga treiben schreckliche Monster ihr Unwesen. Damit Gomez nicht ganz allein gegen diese Ungeheuer antreten muß, bieten wir ihm hier die nötige Unterstützung. Die Levelcodes:

Level 11ZIKS
Level 2&ZHKS
Level 38DK9X
Level 4?DY9M
Level 5VLZ13
Level 6VDH9c

Carsten Hain

JAGUAR XJ 220

Probleme mit Jaguar XJ 220? Nicht mehr lange, denn mit diesen Tips kann jeder Fahrer das Spiel ohne Schwierigkeiten durchzocken. Zuerst sollten Sie sich den Streckenverlauf gut einprägen, damit steile Kurven gar nicht erst zur Gefahr werden können. In den Kurven ist es besonders wichtig, sie so eng wie möglich zu schneiden, da Sie sonst nach außen abdriften und in der Prärie landen.

Wenn Sie Ihre Betriebskosten ziemlich gering halten möchten, so sollten Sie sämtliche Karoserierteile erst dann auswechseln, sobald die rot gefärbt sind. Außerdem sollte immer ein Kontinent völlig "abgefahren werden", um wenigstens bei den Reisekosten Einsparungen zu treffen.

WOLFCHILD

Auch für dieses Wunder der modernen Gentechnik gibt es einen herrlichen Cheatmodus. Tippen Sie "ITS NOT ALL WALKING" ein, so können Sie im gleichen Level noch einmal starten.

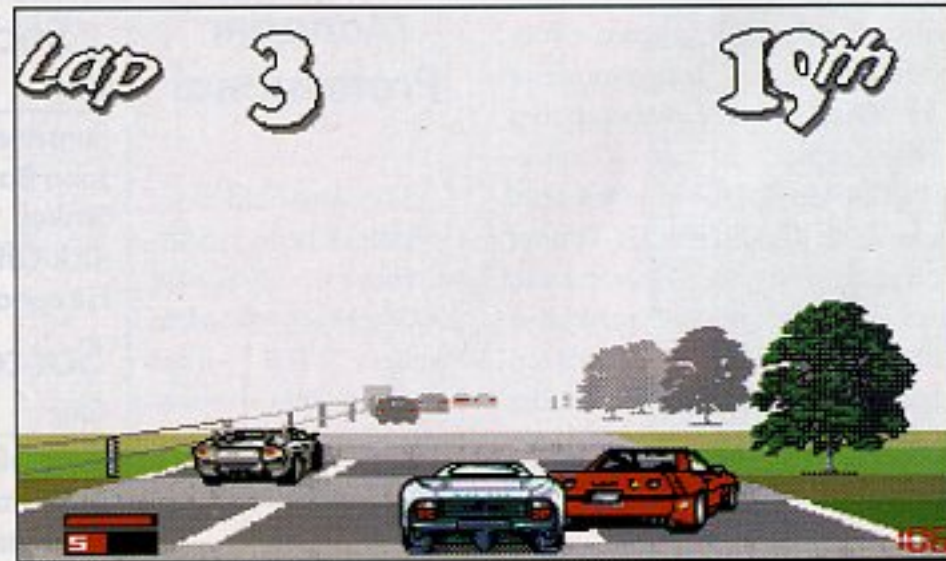
Eine fantastische Rennsimulation, bei der Sie jetzt durch praktische Tips noch mehr Punkte holen können.

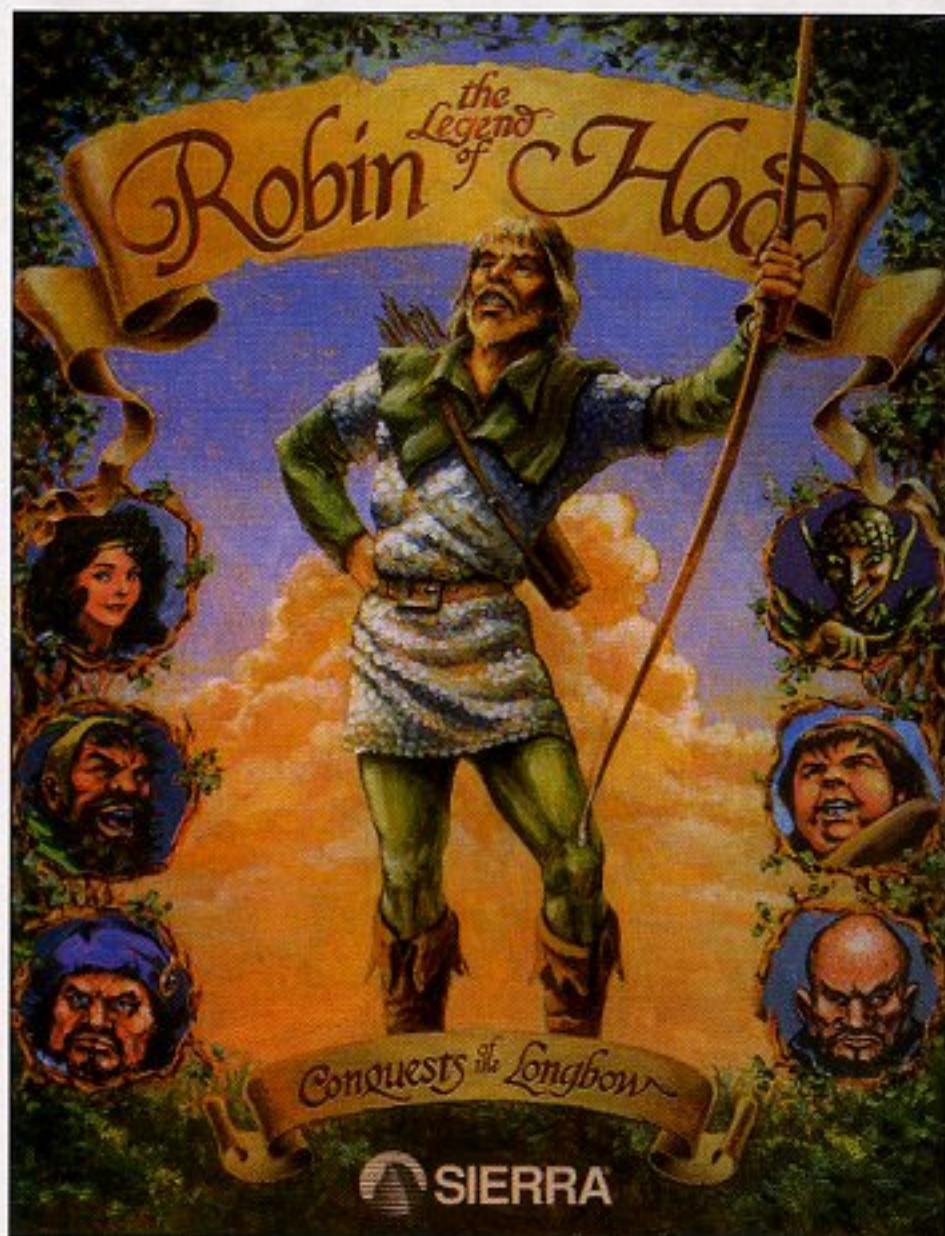
ROBIN HOOD

Die unsterbliche Legende vom barmherzigen Räuberhauptmann wird wohl niemals von der Bildfläche verschwinden. Beim gleichnamigen Spiel müssen Sie nur die linke ALT-Taste gedrückt halten und eine der folgenden Zahlen eingeben, um sich an den gewünschten Ort zu teleportieren.

- 370 - Sheriff verbietet das Jagen auf Wild
- 371 - Robin wird ein Geächteter
- 372 - Seine Männer werden ebenfalls geächtet
- 373 - Kopfgeld wird ausgesetzt
- 441 - In die nächste Jahreszeit springen
- 214 - Zur Quelle des Zauberers "beamen"
- 359 - Verbündete versammeln sich bei Robin
- 166 - Maximum Held
- 167 - Minimum Held (keine gute Idee)
- 666 - Mönch holt Geld ab

Uwe Wachsmann





Mega-Cheats zum Sierra-Adventure



Jetzt relativ einfach zu lösen: Ultima 6.

ULTIMA 6

Wenn Sie die rechte ALT-Taste gedrückt halten und dann auf dem Zahlenblock "213" eingetippt, sehen Sie alles aus einer Art Vogelperspektive. Mit "214" können Sie sich durch ganz Britannia teleportieren (zum Beispiel: "133, 150, 0" bringt Sie zu

Lord British persönlich). "215" dreht den Uhrzeiger eine Stunde nach vorne.

Christian Julke



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden und es werden täglich mehr.

Wir warten auf Sie...

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle aufgeführten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager

Name	Amiga	PC/EM	Name	Amiga	PC/EM
1889	DV 79,90	94,90	Int. Sports Challenge	DA 74,90	79,90
A-Train	DV 79,90	99,90	Ishar	DA 79,90	79,90
Air Warrior	79,90		John Madden Football 2	DA	74,90
Ashes of Empire	DV 94,90	94,90	Laura Bow 2		94,90
B 17 Flying Fortress	DA	119,90	Legend of Kyrandia		94,90
BAT 2		a.A.	Lord of the Rings 2	DA	84,90
Birds of Prey	DA 84,90	99,90	Lure of Temptress	DV 74,90	84,90
Buck Rogers 2	DV 94,90		MegaFortress	DA 74,90	84,90
California Games 2	DA 69,90	74,90	Mega lo Mania	74,90	
Carl Lewis Challenge	DA 69,90	79,90	Myth	DA 69,90	
Carrier Strike		94,90	Palizier	DV 79,90	94,90
Centerbase	DA 74,90		Perfect General	DA 84,90	94,90
Civilisation	DV 89,90	119,90	Plan 9 from outer Space	DV	94,90
Crazy Cars 3	DA 69,90		Premiere	a.A.	a.A.
Crisis in the Kremlin	DA	99,90	Prophecy of Shadow		79,90
Dark Hall		99,90	Push over	DA 69,90	74,90
Darklands	DA	129,90	Rampart	DA	79,90
Das Schwarze Auge	DV 79,90	94,90	Risky Woods	DA 74,90	
Dojo Dan	DA 69,90		Special Forces	DA 94,90	99,90
Double Dragon 3	DA	74,90	Super Tetris	DA 84,90	94,90
DungeonsMaster	DV 69,90	79,90	Theater of War	DA	94,90
España '92	DA 74,90	84,90	Utopia	DA 74,90	74,90
Global Conquest		94,90	World Tennis Champions	DA	79,90
G-Loc	DA 69,90				
Grand Prix Unlimited	DA	79,90			
Handball 3		79,90			
Indiana Jones 4	DA	94,90			

DA = Deutsche Anleitung /
DV = Deutsche Version
aAVB = Vorbestellung möglich!

Telefonischer Bestellservice Jetzt noch schneller !!!

Österreich	0222-5879081	Mo-Fr:	10-18 Uhr
Schleswig-Holstein	0461-44006	Mo-Fr:	17-21 Uhr
Hessen/Zentrale	06196-84747 und 84748, 3276	Mo-Fr:	10-18 Uhr
Baden-Württemberg	07171-68983	Mo-Fr:	18-22 Uhr
Bayern	089-6140867	Mo-Fr:	12-18 Uhr
Rheinland-Pfalz	06202-18947	Mo-Fr:	17-21 Uhr
Bestellung per Fax	06196-82467	Mo-Fr:	10-19 Uhr

2,- RABATT erhalten Sie, wenn Sie sich bei der Bestellung auf PC-Games beziehen!

Versandkosten:
NN: 9,- VK: 4,-
Bestellungen ab 100 DM frei

Ladengeschäfte - Öffnungszeiten tel. erfragen - Ladenpreise variieren:

A-1016 Wien *	Mariahilferstr. 23-25/Theobaldgasse 20	NEU
O-2130 Prenzlaue	An der Schnelle 68	NEU
W-2080 Bad Oldesloe	Bahnhofstr. 55	NEU
W-2390 Flensburg **	Batteriestr. 13	Tel.: 0461/44006
W-3000 Hannover	Podbielskistr. 278	
W-4047 Dormagen	Krefelder Str. 11-13	
W-6050 Offenbach	Luisenstr. 70	
W-6231 Schwalbach/Ts. *	Marktplatz 39	Tel.: 06196/84747 Zentrale
W-8028 M-Taufkirchen **	Ahornring 6	Tel.: 089/6140867
W-8900 Augsburg *	Hunoldgraben 11	

* = Rollenspiele und Brettspiele erhältlich!

** = Abholung nach vorheriger tel. Absprache möglich!

Gesucht werden - Franchisepartner: Unser Know-How - Ihr Einsatz!

Wir suchen aktive Partner, die den Schritt mit ihrem eigenen Ladengeschäft in die Selbstständigkeit wagen möchten.

Rufen SIE jetzt an
und nutzen SIE Ihre Chance

Tel.: 06196 / 3276

(Ansprechpartner Herr Eckhardt)

Demnächst in:
Wiesbaden, Berlin, Herford, Solingen, Paderborn...



Mit den abgedruckten Cheats können Sie endlich alle Level anspielen!

LOCOMOTION

Die nächsten Levelcodes sind nicht nur für Jim Knopf und Lukas vorgesehen, sondern auch für alle anderen Anhänger der schweren Schienenboliden.

Level B.....	Boot
Level C.....	Chor
Level D.....	Dorf
Level E.....	Ente
Level F.....	Fuss
Level G.....	Gift
Level H.....	Hand
Level I.....	Iglu
Level J.....	Jahr
Level K.....	Kuss
Level L.....	Land

oder für unsere englischsprachigen Freunde ...

Level B.....	Bear
Level C.....	Cave
Level D.....	Duck
Level E.....	East
Level F.....	Fire
Level G.....	Girl
Level H.....	Hall
Level I.....	Iron
Level J.....	Jeep
Level K.....	King
Level L.....	Luck

Marcel Butzki



FREEZER-ADRESSEN

Auf dem Amiga spielt sich nun die gleiche Entwicklung ab, wie vor einigen Jahren auf dem C64. Soll man den nützlichen Freezer-Codes Beachtung schenken, oder nicht? Wir möchten die Gruppe der glücklichen Modulbesitzer auf keinen Fall ausschließen, da deren Zahl Monat für Monat stetig ansteigt.

AMBERSTAR

Charakter:.....	7e3a3
Drobanir:.....	7c3cf
Grag:.....	7b00d
Trasric:.....	7cd55
Silk:.....	7d921
Spike:.....	7d0d7
Torg:.....	743ab

Satine:.....	7cf67
Gryban:.....	7831d
Melchior:.....	78cfb

Nachdem Sie in diesen Adressen die Lebenspunkte entscheidend erhöht haben, können Sie nun die Angriffsklassen in Augenschein nehmen:

Charakter:.....	7e3b3
Drobanir:.....	7c3df
Grag:.....	7d931
Trasric:.....	7832d
Silk:.....	7d0e7
Spike:.....	7cde7
Torg:.....	7b9fb
Satine:.....	743bb
Gryban:.....	7cf77
Melchior:.....	78d0b

APIDYA

Um den Spruch "ULR-DABBA" mehrmals benutzen zu können, müssen Sie die Adresse "9d1" verändern. Mehr Leben für Spieler 1 und Spieler 2 bekommen Sie in Adresse "7c55".

HERO QUEST

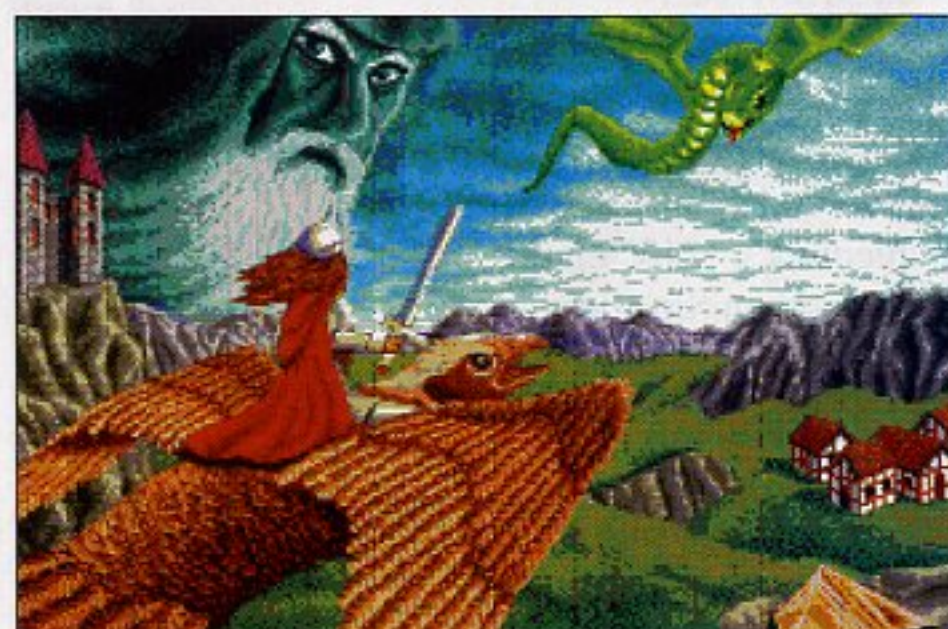
Die Lebenspunkte des Barbaren stehen in Adresse "1037", für den Zwerg in "10c9", für den Elf in "115b" und schließlich für den Zauberer in "11ed".

PINBALL DREAMS

Die Anzahl der Kugeln steht in folgenden Adressen.

Igintion:.....	9e02
Steel Wheel:.....	9e11
Beat Box:.....	9f39
Nightmare:.....	9ecd

Rene Schulz



HUDSON HAWK

Die Anzahl der Leben lässt sich bei diesem diebischen Spiel in der Adresse "0052e9" festlegen.

WOLFCHILD

Nach dem Cheat, hier die Adressen. Gleich dreimal müssen Sie Ihr Modul in Anspruch nehmen, um unendlich viele Leben auf dem Konto zu haben. Die Energie lässt sich übrigens auch festlegen.

Leben:000ef1

.....000ef7

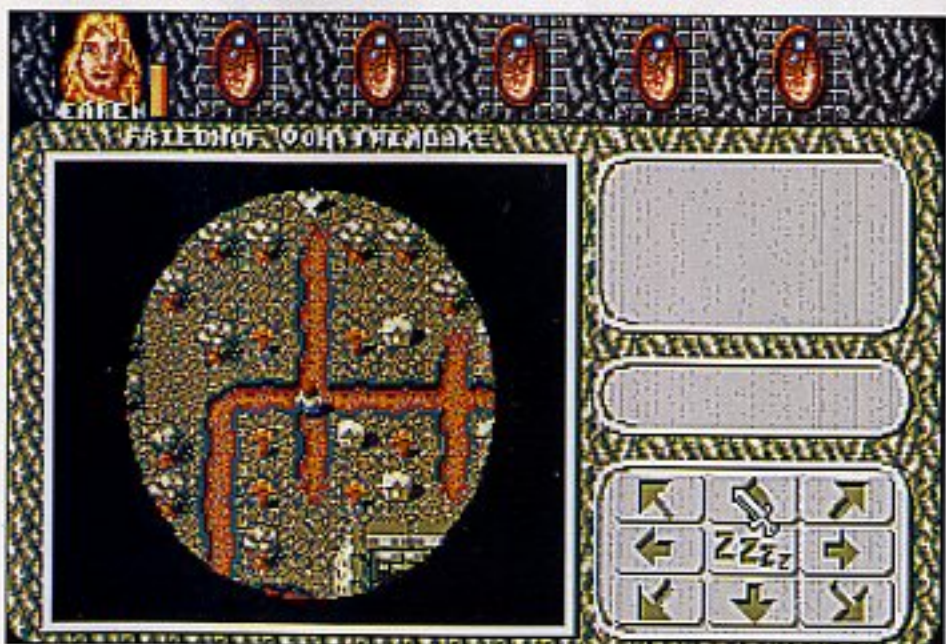
.....000ffb

Energie:00ed3

Christian Julke

Wir honorieren jeden veröffentlichten Tip mit DM 20.-. Tips&Tricks dürfen dabei natürlich nicht aus anderen Publikationen entnommen sein oder einem anderen Verlag bereits vorliegen.

Einsendeadresse:
COMPUTEC VERLAG
GMBH&CO.KG
AMIGA TIPS&TRICKS
ISARSTR.32
8500 NÜRNBERG 60

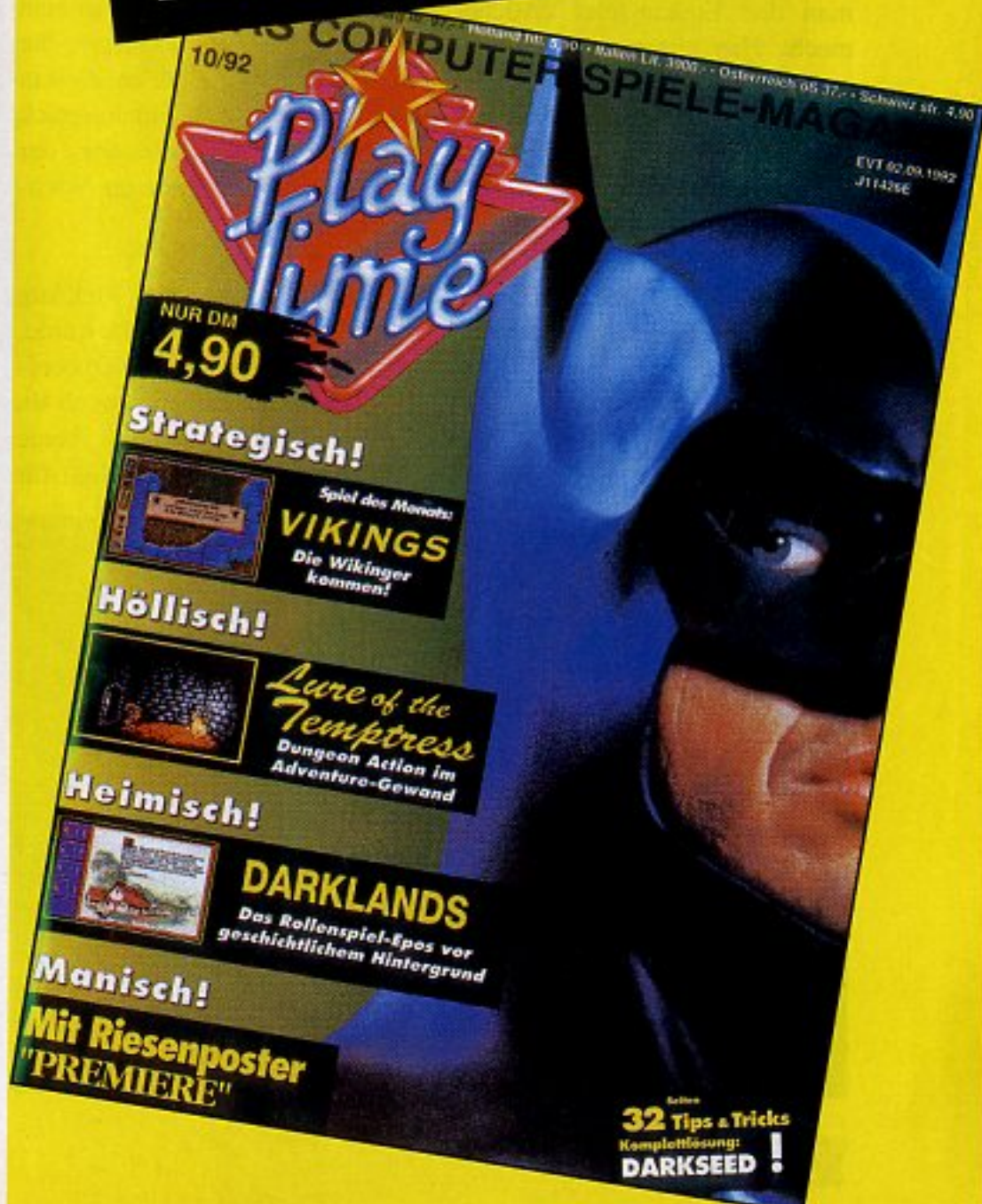


Amberstar: Der Nachfolger "Ambermoon" soll uns bis Weihnachten erreichen, hier jetzt die Tips zum ersten Teil.

JEDEN MONAT NEU & AKTUELL



Jetzt im
Zeitschriftenhandel



Komplettlösung



In jeder Ausgabe wollen wir Sie mit einer Komplettlösung zu einem aktuellen Spiel beglücken. Den Anfang macht "Hook", das Spiel zum gleichnamigen Kinofilm.

Zuerst steuert man Peter nach links, hinter den Platz der Piraten. Dort läßt man kurzerhand den Anker und die Wäschestange mitgehen, bevor man den Einkaufspier unsicher macht. Hier nimmt man das Seil und die beiden Krüge aus den "gekreuzten Schwertern" mit. Ist diese Aktion vollbracht, schnappt man sich im "Köder und Angel" noch einen Krug, läuft die Treppe hoch und befestigt im Freien das Seil am Anker. Den soeben hergestellten Enterhaken wirft man nun über die Spitze des Daches (Krokodil). Mit ein wenig Übung kann man aus dieser schwindelnden Höhe, den Hut eines Mannes

ergattern, der immer wieder ratlos über den Platz läuft. An der Tür des Wäschsalons wird jetzt noch schnell angeklopft, bevor man sich elegant zurückschwingt. Hinter dem Platz der Piraten zerrt man mit Hilfe der Wäschestange die Jacke von der Leine. In diesem verwanzten Kleidungsstück befindet sich ein Goldstück, das später noch von enormer Wichtigkeit sein wird.

Nachdem der erste Raubzug erfolgreich abgeschlossen wurde, stattet man Dr. Chop (welch beruhigender Name) einen Besuch ab. Von ihm läßt man sich beide Goldzähne ziehen und erhält für

diese schmerzhafteste Prozedur zwei Taler. Im Hinausgehen verleiht man noch schnell das Rollo aus dem Fenster seinem Inventar ein und macht sich dann auf den Weg zum "fröhlichen Roger". In dieser Piratenkneipe läßt man sich für die Krüge und Goldstücke drei "Rachenputzer" geben, die den Haudegen am Tisch den Rest geben. Er schläft nun den Schlaf der Gerechten und man kann in aller Ruhe seine Hose mitgehen lassen. Hinter dem Platz der Piraten installiert man anschließend das Rollo und kann auf diese Weise Hut, Jacke und Hose anziehen. Als waschechter Pirat kann man jetzt Hooks Schiff betreten und

aus den herumstehenden Töpfen neun Goldstücke nehmen, die beim Schneider gegen den Magnet ausgetauscht werden können. Am "Good Form Bech" holt man mit dem Magneten den Wecker aus der Erde unter dem "X". Mit diesem geht man ein zweites Mal auf Hooks Schiff, wird entdeckt und schließlich dazu gezwungen, über Bord zu gehen. Auf dem Meeresboden repariert man mit Hilfe der Wäschestange den Aufzug, wirft einen Blick in die Muschel und fährt nach oben. Durch den Nimmerwald läuft man nach dieser kurzweiligen Badepartie zum Baum der verlorenen Jungen, in

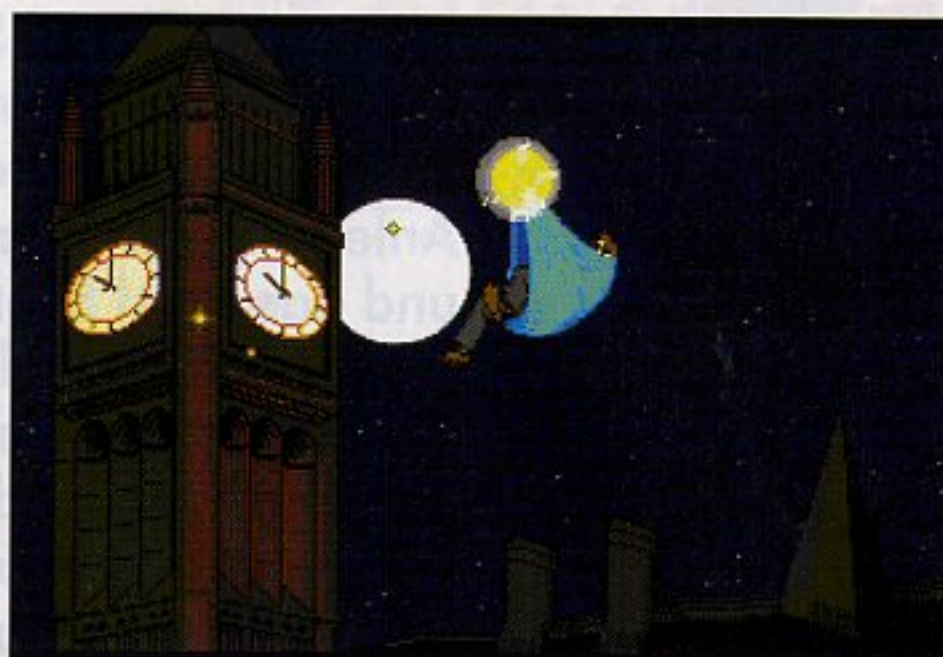




Fischernetz an sich und zieht den einzelnen Faden heraus. Zusammen mit dem Ast läßt sich nun ein erstklassiger Bogen herstellen. Mit dieser Bewaffnung schießt man jetzt die Panflöte in der Werkstatt ab. Die Eier gibt man dem Kunden an der Werkbank und erhält von ihm ein wenig Gummi, mit dem man die Schleuder instandsetzen kann. Die Blume schenkt man "Tinkerbell" und bekommt von ihr einen Fingerhut. Anschließend springt man solange von der Klippe, bis man von "Thudbutt" die Empfehlung bekommt, lieber die Schleuder zu benutzen. Gesagt, getan. Nach der sanften Landung in der Schlammfütze fragt man Thudbutt, wie er sich an seine glücklichen Gedanken erinnert. Von ihm bekommt

dem man erst hinter der Schleuder von der Klippe springt und "Thudbutt" darauf fragt, wie der Sprung einzuschätzen war. Er empfiehlt, noch ein wenig zu trainieren, was sich natürlich im Fitnessraum am besten ausführen läßt. Doch zuvor sollte man aber unbedingt den Ast am runden Teich abknicken und den Pfeil aus der Werkstatt mitnehmen. In den "vier Jahreszeiten" pflückt man die Blume und bläst in die Muschel. Das Huhn fliegt nun erschrocken auf und es dürfte kein Problem mehr darstellen, die Eier an sich zu nehmen. Am Rächer nimmt man das

man nun drei Murmeln und man kann Rufio mit "Oh, Rufio" ansprechen. Danach geht man zurück zum Teich, wo just eine Kugel vom Baum herabfällt und Peter über das Gewässer zu einem anderen Baum befördert. Hier erwecken die gesammelten Gegenstände Erinnerungen an die ruhmreiche Vergangenheit. Nach einem kleinen Plausch mit Tink wird man wieder zum einstigen Peter Pan. Man fliegt nun auf Hooks Schiff und das finale Fechtduell beginnt. Um den Kampf für die richtige Seite zu entscheiden, muß man dem ver-



wegenen Piratenkapitän verschiedene Sätze an den Kopf werfen. Zunächst schneidet "Peter Pan, der Rächer" mächtig Eindruck. Dann "Gut pariert, James", "Tick Tock...", "Du hast meine Kin-

der...", "Nimme Deine Schwerter" und zuletzt noch einmal "Peter Pan, der Rächer". Zur Strafe wird Hook ins Wasser geworfen und der Schrecken hat sein Ende gefunden. **Jens Friesecke**

WANTED

"KOMPLETTLÖSUNGEN"

Haben auch Sie ein aktuelles Spiel komplett durchgespielt und können Sie Ihren Lösungsweg verständlich dokumentieren? Dann nichts wie los: Komplettlösung auf Diskette (im ASCII-Format) zusammen mit allen sonst notwendigen Materialien (Karten etc.) einsenden an:

COMPUTEC VERLAG GMBH & CO. KG
AMIGA KOMPLETTLÖSUNG
 ISARSTR. 32
 8500 NÜRNBERG 60

Bei Veröffentlichung einer Komplettlösung winkt dem Einsender die stolze Summe von

DM 500.-

Natürlich sollte die Lösung nicht schon in einem anderen Magazin erschienen sein, oder einem anderen Verlag vorliegen. Die Lösungen müssen komplett selbstständig erarbeitet sein.



HELPLINE

Fragen zu Spielen? Oft steht man ganz schön im Wald, wenn man an bestimmten Stellen eines Games einfach nicht mehr weiter kommt. Die Anleitung hilft hier nur in den seltensten Fällen, und das Spiel beenden und aufgeben, will man natürlich auch nicht.

Auf dieser Seite finden Sie als des Problems Lösung die Telefonnummern der Serviceabteilungen der größten Softwarehäuser. Leider bietet von den namhaften deutschen Distributoren bis jetzt nur BOMICO einen derartigen Service an. Wir können daher neben BOMICO, die eine Vielzahl von Softwarehäusern vertreten, nur die Helplines der englischen Hersteller mit abdrucken. Hier ist allerdings gutes Englisch vonnöten, und je nach Dauer des Anrufs ein minder oder mehr gefüllter Geldbeutel - Telefonate ins Ausland sind zu den Geschäftszeiten einfach teuer.

Deutschland:

BOMICO 06 107 - 62 067

und damit folgende Hersteller:

Audiogenic, Coktel Vision, Core Design, Elite, German Design Group, Infogrames, Krisalis, Lankhor, Ocean, Thalamus

England:

Acclaim Entertainment:	0044 - 962 877 788
Code Masters:	0044 - 926 814 132
Digital Integration:	0044 - 276 684 959
Electronic Arts:	0044 - 717 278 070
Kixx:	0044 - 216 253 311
Microprose:	0044 - 664 504 326
Mindscape:	0044 - 444 246 333
On-Line:	0044 - 815 586 114
Origin:	0044 - 444 831 761
Psygnosis:	0044 - 517 095 755
Rage:	0044 - 517 092 621
Sales Curve:	0044 - 715 853 308
Titus:	0044 - 712 780 751
US Gold:	0044 - 839 654 123

Maxion

Computersoft- und Hardware
Ringstr. 128 - 7016 Gerlingen
Telefon 0 71 56 / 2 40 51 - 53
Telefax 0 71 56 / 2 40 54

ERFOLG IST KEIN ZUFALL!!!

Deshalb suchen wir
aktive Partner, die den Schritt
mit Ihrem eigenen Ladenlokal
in die Selbständigkeit wagen.

Unser Franchisekonzept -
von Fachleuten entwickelt -
führt Sie in eine erfolgreiche
ZUKUNFT.

Unser KNOW HOW -
Ihr Einsatz

Nutzen Sie Ihre Chance -
Starten Sie in
NEUE DIMENSIONEN - JETZT

Partner der Firma Skyline Entertainment GmbH

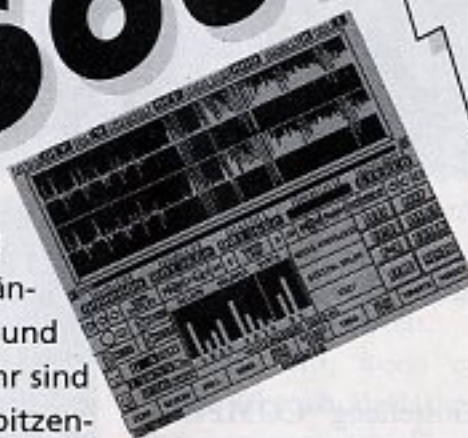


INSERTENTENVERZEICHNIS

AMI-Shows	100
Bachler Computersoftware	33
Funny Software	15,17,19,21
Max Design	99
Maxion	79
Memphis Computer Products	79
Multimedia Soft	65
Pfister Spieleversand	24
Quicksoft	63
Rushware	2
SkyLine	31
Softsale	51
Soft & Sound	41
United Software	13,37,100
World of Wonders	35

*The Best
Sound In Town...*

TECHNO SOUND TURBO



- ◆ **Absolut phantastisch, einmalig, irre...** Der Soundsampler von Memphis Computer Products. So etwas war noch nie da!
- ◆ **Digitalisieren** von Geräuschen direkt von der Stereoanlage oder vom Mikrofon kann jeder Sampler – auch Editieren von eingespielten Sounds, vor- und rückwärts abspielen bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten sind alte Hüte. Hier fängt TechnoSound Turbo erst an:
- ◆ **Spezialeffekte** wie Künstlicher Hall, Roboterstimme, frei definierbare Verfremdungen und vielfältig editierbare Echos bis hin zu Stereo-Echos, Ton-

lagen- und Phasenveränderungen, und vielem mehr sind absolute Spitzenklasse unter Soundsamplern!

- ◆ **Und was andere können, beherrscht TechnoSound Turbo wie kein anderer Sampler:** Sounds oder ganze Musikstücke nachträglich editieren, zoomen, vor- und rückwärts abspielen und wiederholen – alles ist kinderleicht.
- ◆ **Nicht ohne Grund** vergaben zahlreiche Fachzeitschriften ausschließlich Bestnoten in ihren Testberichten.

- ◆ **Die extrem hohe Klangqualität** von TechnoSound Turbo wird durch Digitalisierung mit bis zu 56 KHz in Mono, und bis zu 38 KHz in Stereo erreicht.
- ◆ Es erübrigt sich eigentlich zu erwähnen, daß die Technosound Turbo Hardware **voll kompatibel zu anderer Samplersoftware ist**, die Sie sicher nicht mehr benötigen werden
- ◆ **TechnoSound Turbo läßt sich an jedem Amiga™-Computer betreiben.** Am Amiga 1000 Adapter erforderlich.

**Hardware und Software
Komplett für nur DM 99,-**

MEMPHIS COMPUTER PRODUCTS GMBH
Gartenstraße 11 ♦ 6365 Rodheim v.d.Höhe
© 06007/7091 ♦ Fax 06007 / 8749



Ballern ohne Ende

TRANSPLANT



Bei der AMIGA GAMES Coverdisk handelt es sich nicht etwa um ein einmaliges Gimmick, sondern um einen regulären Bestandteil jeder Ausgabe. Zur Startausgabe haben wir exklusiv für Sie das Spiel "TRANSPLANT" auf die Diskette gepackt. Die folgende, umfangreiche Anleitung sollten Sie sich unbedingt zu Gemüte führen, da Sie dadurch eventuelle Anfangsschwierigkeiten vermeiden können.

Ziel des Spiels:

... besteht in der Vernichtung von verschiedenen Objekten im Welt-raum bzw. in der Ausschaltung des Gegenspielers.

Es existieren 3 verschiedene Spielvarianten:

- a) Ein Spieler-Modus gegen Computer: **ONE PLAYER**
- b) Teamwork gegen Computer, die beiden Spieler können sich gegenseitig nicht zerstören: **TEAMWORK**
- c) Zwei Spieler gegeneinander, wahlweise mit zusätzlichen Computergegnern: **COMPETITION**

Laden des Programms:

Diskette einlegen. Spiel wird geladen, das Titelbild erscheint, die Hintergrundmusik beginnt zu spielen.

Drücken von Feuer führt in den Demo-Modus mit Menü.

Das Menü:

Mit der Taste F1 kann zwischen "ONE PLAYER", "TEAM-

WORK" und "COMPETITION" gewählt werden.

Bei der Einstellung "ONE PLAYER" oder "TEAMWORK" besteht die Möglichkeit, ein Passwort einzugeben, das ermöglicht, das Spiel an der zuletzt erreichten Stelle fortzusetzen. Mit Backspace kann die letzte Eingabe des Passworts korrigiert werden, RETURN beendet die Eingabe.

Wenn das eingegebene Passwort gültig war, zeigt "LEVEL" jetzt die Nummer des Startlevels. Ansonsten wird "000" angezeigt, Sie beginnen dann beim ersten Level.

Bei der Einstellung "COMPETITION" können 4 weitere Parameter festgelegt werden. F2 ändert die Anzahl der zur Verfügung stehenden Raumschiffe (3-51), F3 den Schwierigkeitsgrad der Computergegner (1-4), F4 die Menge der zusätzlichen Computergegner (1= wenig...9= viele), F5 die Größe der Spielwelt (1= klein...4= sehr groß).

Mit dem Feuerknopf von Spieler 1 startet das Spiel.

Cheatmode:

Speziell für Anfänger wurde ein Cheatmode eingebaut. Durch

Drücken von F10 im Menü erscheint "Cheatmode" als Passwort. Dort hat/haben der/die Spieler bereits zu Anfang eine stärkere Feuerkraft (GOOD), einen verbesserten Schutzschirm (AVERAGE= 3 Treffer), eine etwas präzisere Steuerung (LOW) und 7 Raumschiffe. Im Cheatmode existieren dafür aber keine Passwörter und man kann maximal bis Level 50 spielen!

Dieser Modus wurde eingebaut, weil speziell Anfänger, die ohnehin nicht gleich alle Levels durchspielen wollen, mit der normalerweise anfangs geringen Feuerkraft des eigenen Raumschiffs schlecht zurechtkommen.

Steuerung:

Port 2= Spieler links/Einzelspieler, Port 1= Spieler rechts
Joystick Oben= vorwärts fliegen
Joystick Unten= rückwärts fliegen
Joystick links/rechts= drehen
Feuer= schießen

Um den Spieler befindet sich ein direkt aufgelegter Radarscreen. Dadurch ist es nicht notwendig, den Blick vom eigenen Raumschiff zu nehmen und außerdem können Ziele viel schneller angepeilt werden!

Tastaturbelegung im Spiel:

Escape = Abbrechen
P = Pause an/aus

Das Raumschiff:

Es ist möglich, die technischen Fähigkeiten des eigenen Raumschiffs zu verbessern. Im Einzelnen:

- a) Die Steuerung **FLEXIBILITY**
Das Raumschiff wird flexibler, kann in Sekundenbruchteilen Richtungsänderungen vornehmen, Beschleunigen usw....

Von Level zu Level werden die Gegner größer und stärker, der Schwierigkeitsgrad steigt ständig.



ONE PLAYER

b) Die Feuerkraft **FIREPOWER**
Das Raumschiff feuert schnellere, mehrere Geschosse, breitere Winkel.

c) Den Schutzschirm **SHIELD**
Das Raumschiff kann mehrere Treffer durch feindliche Schüsse ohne Schaden hinnehmen. Mit jeder Stufe kann ein Treffer mehr überstanden werden.

Es existieren jeweils 8 Einstufungen der technischen Fähigkeiten **FLEXIBILITY, FIREPOWER** und **SHIELD**:

VERY LOW, LOW, AVERAGE, IMPROVED, GOOD, VERY GOOD, EXCELLENT, TOP

Bei Spielstart sind alle Eigenschaften auf **VERY LOW**. Es ist durchaus möglich, daß ein Spieler mit **FLEXIBILITY: TOP** nicht zurechtkommt, da die Steuerung dann extrem schnell ist. Er sollte dann einfach bei z.B. **FLEXIBILITY: VERY GOOD** nicht mehr weiterkaufen. Im 2 Spieler-Modus **TEAMWORK** gehen die Fähigkeiten immer automatisch auf beide Spieler über.

Die Fähigkeiten können durch Zukauf verbessert werden.

Spielverlauf:

Bei der Einstellung "**ONE PLAYER**" oder "**TEAMWORK**" existieren für den/die Spieler 200 verschiedene Levels, bestehend aus 50 gegnerischen Formationen in vier Schwierigkeitsgraden. Ziel des Spiels ist es, alle 200 Levels zu durchqueren. Der/die Spieler beginnen mit drei Raumschiffen. Wenn ein Level bezwungen wurde, erhalten der/die Spieler **CREDITS**. Die Anzahl der **CREDITS** hängt davon ab, wieviel Zeit der/die Spieler für den Level benötigten und wieviel Munition sie verschossen haben. In den vier Levelgruppen (0-49, 50-99, 100-149, 150-199) kann der Spieler maximal 20000, 40000, 60000 bzw. 80000 Credits erwerben. Theoretisch kann man beim Durchspielen aller Levels maximal 10 Mio. Credits erwerben. Auch die Hälfte davon ist schon eine reife Leistung.

Von allen Seiten kommen
gegnerische Schiffe und ver-
suchen Sie einzukreisen.

Also Schnelligkeit und Treffsicherheit sind gefragt. Der/die Spieler kann/können nun die **CREDITS** in seine/ihre Flotte/Flotten investieren: Vor jedem neuen Level zeigt ein Menü die im letzten Level erworbenen Credits (Bonus), den gesamten Kontostand (Credits), den aktuellen Bestand an Raumschiffen und deren Qualität an. Jetzt kann mit der Taste F1 ein zusätzliches Raumschiff gekauft, mit den Tasten F2 bis F4 die Fähigkeiten der Raumschiffe verbessert werden. Die aufzubringenden Preise werden auf dem Screen angezeigt. Der Spieler kann maximal 999000 Credits besitzen. Mit steigenden Fähigkeiten des Raumschiffs steigen auch die Preise. Ein neues Raumschiff kostet anfangs 10000, in jeder neuen Levelgruppe (50 Levels) 10000 Credits mehr. Es hängt sehr viel von der Reihenfolge ab, in der man sich die zusätzlichen Verbesserungen kauft.

In den höheren Levels kann man mit einem Raumschiff, welches z.B. noch eine **FLEXIBILITY LOW** aufweist, nicht bestehen.

nicht bewältigen können. Daher ist es wichtig, vom Spielbeginn an reichlich Credits zu sammeln und nicht zuviel davon in neue Raumschiffe zu investieren.

Falls der Spieler neu vom ersten Level beginnen will, drückt man F1 bis zur gewünschten Einstellung.

Oberstes Ziel des Spiels ist eine komplette Bewältigung der 200 Levels, ohne zwischendurch mit Hilfe von Passwörtern Levels zu wiederholen. Natürlich kann man dennoch das Spiel mit Hilfe eines Passworts unterbrechen um es später fortzusetzen.

Bei der Einstellung "**COMPETITION**" ist das vorrangige Ziel, alle Raumschiffe des Gegenspielers zu zerstören. Computergegner haben nur indirekt Bedeutung, indem sie beide Spieler angreifen und somit dem Spieler zusätzliche Schwierigkeiten machen können. Die Spieler können hier nur ihre Fähigkeiten verbessern, indem sie die gelegentlich bei zerstörten Computergegnern auftauchenden Bonussymbole aufsammeln. Die Bonussymbole zeigen entweder ein Raumschiff (Bonus-Ship), einen Schuß (Bonus-Firepower), ein Raumschiff mit Schutzschirm (Bonus-Shield) oder ein Triebwerk (Bonus-Flexibility).

Die Wirkung des Bonussymbols geht sofort auf das eigene Raumschiff über. Wenn ein Bonussymbol nicht schnell eingesammelt wird, verschwindet es wieder. Falls der Spieler ein Bonussymbol sammelt, aber schon die volle Stärke in der entsprechenden Kategorie hat, ertönt das entsprechende Bonus-Signal nicht. Insgesamt erscheinen nur maximal 50 Bonussymbole!

Die Gegner:

Jedes gegnerische Objekt existiert in 4 verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Diese wurden sorgfältig ausgearbeitet und an das jeweils zu erreichende Niveau der Spielerraumschiffe angepaßt. Davon abhängig ist z.B. die Geschwindigkeit eines Raumschiffs, die Wendigkeit, die Häufigkeit der Benutzung der Waffensysteme etc..

Die meisten Gegner sind bereits nach einem einzigen Treffer vernichtet. Einige wenige benötigen mehrere Treffer.

BONUS	5.000	CREDITS
SHIPS:	03	PRICE
FLEXIBILITY:	VERY LOW	PRICE
FIREPOWER:	VERY LOW	PRICE
SHIELD:	VERY LOW	PRICE
PUSH FIRE FOR LEVEL 1		



Maximal kann der Spieler 15 Raumschiffe besitzen.

Mit F5 wird, wenn erwünscht (außer Cheatmode!), das aktuelle Passwort angezeigt. Das Passwort speichert auch alle weiteren Informationen wie Credits und Fähigkeiten der Raumschiffe, Spieleranzahl, Levelnummer.

Wenn man weder kaufen noch ein Passwort notieren will, drückt man einfach Feuer und es geht sofort weiter.

Das aktuelle Passwort wird automatisch ins Menü übernommen, sobald der Spieler verloren hat, kann er den letzten Level wiederholen. Dies bedeutet zwar rein theoretisch, daß man immer weiterspielen kann, allerdings wird man die höheren Levels mit entsprechend schwacher Ausrüstung

PASSWORD:
FPOGROPAW
LEVEL: 004

Ein neues Epos beginnt

Amberstar II- Ambermoon

Mit dem deutschsprachigen Rollenspiel Amberstar landete das Gütersloher Softwarehaus in diesem Jahr einen kapitalen Hit. Bei einem Besuch konnten wir einen Blick über die Schultern der Programmierer werfen, die bereits eifrig an dem Nachfolger basteln, der in wenigen Monaten die Händlerregale erreichen soll.

Amberstar begeisterte weniger durch über-
ragende Grafiken und
technische Kabinettstückchen, als
durch eine ausgefeilte Geschichte
und interessante spielerische
Details. Mit dem Nachfolger
Ambermoon schickt sich Thalion
nun an, den amerikanischen Elite-

softwarehäusern, wie Origin und
SSI, das Fürchten zu lehren. Ein
für deutsche Verhältnisse sehr
großes Team von sechs Leuten,
bestehend aus dem Story Editor
Karsten Köper, Programmierer
Jurie Horneman, den Grafikern
Thorsten Mutschall und Monika
Krawinkel, dem Producer Erik

Simon und dem Musiker Mathias
Steinwachs arbeitet seit
Anfang '92 an der Fortsetzung.
Glücklicherweise hat sich bei dem
Nachfolger nicht nur die Story
geändert, wie es bei SSI-Spielen
oft der Fall ist. Erstaunliche Ver-
besserungen machen das Spiel
auch für Nicht-Amberstar-Spieler
äußerst interessant.

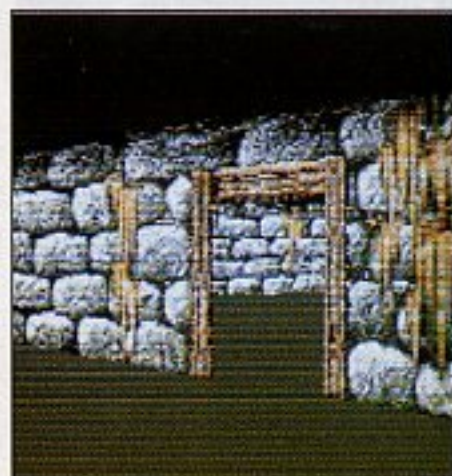
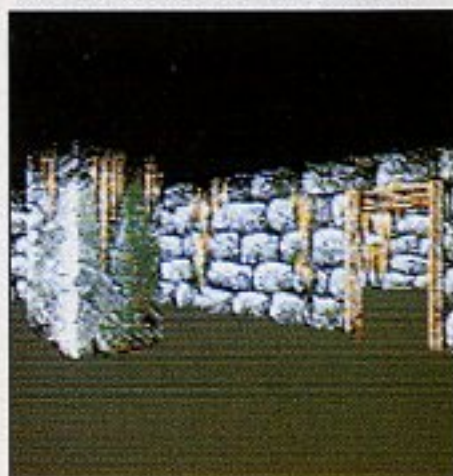
Besonders viel Aufwand wur-
de in die Grafikentwicklung
gesteckt. Die Landkarten, die man
aus der Vogelperspektive sieht,
realisierte man durch mehrere
detaillierte Icons.

Die Icons wurden in realisti-
schen Größenverhältnissen gemalt,
außerdem erstrahlen die 2-D-
Grafiken nun sogar mit prächtigen
32 Farben. Sollte man sich in
Zwergenstädten aufhalten, sorgen
andere Icons für eine schöne
Darstellung. Augenfälligste
Neuerung an Ambermoon ist
allerdings das neue Grafiksystem,
das bei Aufenthalt in Dungeons

zum Einsatz kommt. Eigentlich
sollte noch das alte 3-D-System
mit altbekannter Blockgrafik ein-
gesetzt werden, bei dem man sich
schrittweise durch die Korridore
bewegt. Doch mit Erscheinen des
Origin-Konkurrenten und dank
der erstaunlich einfachen Handha-
bung des Systems wurde dieser
Plan erfreulicherweise verworfen.
Sichtlich angelehnt an Ultima
Underworld kann man nun in
fließender 3-D Grafik durch die
unterirdischen Gänge laufen. Zu
Verdanken haben wir das spekta-
kuläre Grafiksystem Program-
mierer Michael Bittner, der lange
Zeit, bevor Ultima Underworld
erschien, mit der Entwicklung
begann. Mehrmals wollte er die
Arbeit daran aufgeben, doch mit
Engelszungen redete Erik Simon
auf ihn ein und sorgte so doch
noch für dieses auf Amiga einzig-
artige Grafikerlebnis, das übr-
igens Jürgen "Hard Drivin" auf
den PC umsetzte. Selbst auf



In 3-D Fahrt durch das Labyrinth - Schnell und beeindruckend.





gewöhnlichen Amigas ist die Grafik angenehm flott und der Spielfluß sehr gut. Sollten Sie eine Tubokarte für Ihren Amiga besitzen, machen speziell angepaßte Turbokartenroutinen das Ganze sogar noch eine Ecke schneller. Da von Ultima Underworld keine Amigaversion geplant ist, dürften alle Amigabesitzer für dieses Spiel um so dankbarer sein. Dazu trägt auch ein sphärischer, filmähnlicher Sound von Mathias Steinwachs bei, der erst mit 31 Jahren zum Computermusiker wurde.

Die Geschichte wurde konsequent weiter geführt. Auf dem Planeten ist ein Meteorit eingeschlagen, und bis man das Geheimnis dieses Teils gelöst hat, werden dem Spieler einige Überraschungen geboten. Karsten Körper, der die original ST-Version vom Vorgänger fast im Alleingang programmierte, erläuterte uns einige Detailverbesserungen. Die meisten Ideen zu Ambermoon hatte er bereits, als er noch den Vorgänger entwickelte, doch Zeitdruck und Speichermangel sorgten dafür, daß diese Ideen erst jetzt Verwendung finden. Teilweise wurden auch Anregungen von Amberstar-Spielern in den Nachfolger eingebracht. Ein ausgefeiltes Transportsystem und viele neue Zaubersprüche ermöglichen dem Spieler größere Handlungs-

**Grafisch so
fantastisch wie
„Ultima Under-
world“. Endlich
auch ein echter
Rollenspiel-Lecker-
bissen für den
Amiga!**

freiheiten. Im Kampfbildschirm können nun die Monster weiter vorrücken, was ebenfalls der Spielbarkeit zugute kommt. In einem umfangreichen Handbuch wird die Geschichte weiter erzählt. Wir können nur hoffen, daß Karsten Körper, der im Augenblick mit der Ausgestaltung der Dungeons beschäftigt ist, nicht unter einen Meteoriten gerät und so Amberstar II vielleicht doch noch auf der Weihnachtswunschliste aller Amigianer stehen kann. Zum Schluß verriet er uns übrigens, daß bereits ein dritter Teil in Planung ist, der schließlich als Abschluß der Amber-Trilogie herauskommen wird. hi



Grafisch detaillierte Übersichtskarten-



In der Stadt und auf der Planetenoberfläche.



GESCHENKT

**IST GESCHENKT,
WIEDERHOLEN
IST GESTOHNEN**

JETZT

AMIGA Games Disc & Mag

TESTEN

**HOLEN SIE SICH IHRE
GRATISAUSGABE**

Wer jetzt AMIGA GAMES testet, erhält die nächste Ausgabe kostenlos - damit Sie überprüfen können, ob wir auch das halten, was wir mit blumigen Worten in unseren Anzeigen versprechen:

- kostenlose Zustellung, die Portogebühren übernehmen wir
- frühzeitiger Versand, dadurch haben Sie die aktuelle Ausgabe meist schneller als alle anderen

Und sollte Ihnen AMIGA GAMES aus irgendeinem Grund nicht gefallen, schicken Sie uns einfach eine Postkarte - Ihre Testexemplar dürfen Sie natürlich trotzdem behalten, so oder so.

Ansonsten erhalten Sie dann Monat für Monat Ihre Ausgabe, vollgepackt mit aktuellen Spieltests, News, Neuvorstellungen, Tips&Tricks, Komplettlösungen und ... Das alles gibt es obendrein noch zum günstigen Vorzugspreis von nur DM 79.- pro Jahr.



Widerrufsbelehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:

Computec Verlag GmbH & Co. KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1

Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

☒ Ja, ich wil AMIGA GAMES testen -

Ich erhalte die nächstmögliche Ausgabe kostenlos und kann mich dann zwei Wochen lang entscheiden, ob ich AMIGA GAMES weiter im Abonnement zum Vorzugspreis von DM 79,-/Jahr beziehen möchte. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Vorwahl

Rufnummer

Datum, 1. Unterschrift

oder

Unterschrift des Erziehungsberechtigten

(Ich versichere mit meiner Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:

CP/CT Verlag GmbH, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.

Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Datum, 2. Unterschrift

oder

Unterschrift des Erziehungsberechtigten



öffnet Ihnen die Augen. Wie gut, sprich wie zuverlässig ist Ihr Softwareshop um die Ecke? Kann er Ihren hohen Erwartungen stand halten, oder geht es ihm nur darum, die schnelle Mark abzuzocken? Wie verhält es sich mit der Angebotstiefe, für welche Systeme können Sie was erwarten? Kann problemlos reklamiert bzw. umgetauscht werden oder sollte gleich beim Kauf ein Anwalt zugegen sein? Und wie ist es um die kompetente Fachberatung bestellt? Kann man Ihnen auch über den bloßen Spielinhalt hinaus noch Rede und Antwort stehen?

KORONA SOFT

SHOP
90%
TEST



Auch Hardwarekomponenten findet man bei Korona Soft.

Die Angebotstiefe erreicht dabei ca. 1700 verschiedene Computer- und um die 450 Konsolentitel. Im Konsolenbereich wird dabei primär auf die Sega-Produktlinie gesetzt. Dies soll allerdings nicht heißen, daß auch die Nintendo-produkte, wenn auch im verringerten Maße, nicht im Angebot geführt werden.

Korona Soft bietet aber auch, für seine primär spielbegeisterte Kundschaft, ein umfangreiches, spielebezogenes Hardwareangebot.

Um alle diese Frage zu klären und um Ihnen einen möglichst zuverlässigen Wegweiser durch den Dschungel der Softwareanbieter in die Hand zu geben, haben wir uns, in unserem stillen Kämmerlein, ein umfangreiches Testprogramm für Softwareshops und Versender zusammengestellt.

Angefangen von einfachen telefonischen Fragen und Bestellungen, bis hin zum Besuch vor Ort umfaßt es ein breites Spektrum von Kriterien, welche im

Zuge der Gesamtwertung gegeneinander abgewogen werden und schließlich in eine aussagekräftige Prozentzahl münden.

Erster Testkandidat in dieser Reihe, war im Zeitraum vom 28.08. bis zum 03.09.92 Korona-soft aus Gütersloh.

Schon von außen läßt sich die für einen Softwareshop ungewöhnliche Größe von über 600qm errahnen. Zu finden sind in dieser großzügigen Raumaufteilung und Raumgestaltung die gängigen Computer- und Konsolensysteme.



Kompetente und aufgeschlossene Fachberatung.



Großer Pluspunkt: Weiträumig und übersichtlich.

Im speziellen Gamebereich, kann ein jeder schon einmal die neuesten Spiele in Augenschein nehmen und antesten.

Augenscheinlichster Pluspunkt im gesamten Testverlauf: Die kompetente Beratung. Da blieben wirklich keine Fragen offen. Sowohl spieltechnische, wie auch hardwarespezifische Fragen stellten den zuständigen Verkäufer vor keinerlei Probleme.

Und auch nach dem Kauf wird der Kunde nicht alleine gelassen. Schneller und problemloser Service rechtfertigen so auch den Preis, der sich im Marktvergleich im oberen Mittelfeld ansiedeln läßt.

Einziger auffälliger Minuspunkt war das oben erwähnte abgespeckte Nintendoangebot.



Wer will, kann schon im Laden einladen.



Auch ST-User haben hier noch ihren Spaß.

Auch Leser, die nicht im unmittelbaren Einzugsbereich Güterlohs wohnen, können vom Service- und Softwareangebot der Firma Koronasoft Gebrauch machen. Neben dem Ladengeschäft existiert und floriert nämlich das Versandgeschäft. Für alle hier registrierten Kunden erscheint zweimal im Jahr ein aktuelles Softwareverzeichnis (Auflage für den Computerbereich: 30000 Ex., im Konsolenbereich: 35000 Ex.). Zusätzlich erscheint ca. achtmal im Jahr ein Neuheiten-Mailing zu den aktuellsten Produkten.

TEST SHOP

AMIGA Games Disc & Mag

Spielhallenfeeling total - Laser Disc Game-System

Lust auf Laser

Was macht den Unterschied zwischen einem Amiga und einem Spielhallen-System aus? Nun, da wären zuerst einmal die niedrigere Auflösung, die geringere Geschwindigkeit des Rechners und der etwas schlechtere Sound. So sehr sich die Amiga-Programmierer in aller Welt auch bemühen, an die Qualität eines Automatenspiels ist einfach nicht ganz heranzukommen. Denn neben den oben aufgezählten Mankos ist der Speicherplatz zu gering und der Bildschirmaufbau aufgrund von Lade- und Rechenzeiten einfach zu langsam. Und es geht doch!

Alle diese Mankos konnte ein findiger Jungunternehmer, Dirk Neuen, zusammen mit einem Techniker beseitigen. Anfang April letzten Jahres war es dann soweit - das LASER DISC GAME-System hatte Premiere.

Mit Hilfe eines Laserdisc-Players, der über ein spezielles Modul an den Amiga angeschlossen wird, laufen Computerspiele in einer irrsinnigen Geschwindigkeit auf dem Amiga-Monitor ab, untermalt von einem fantastischen Sound.

Das System ist relativ einfach: Man benötigt einen Laserdisc-Player (Marke Pioneer (CLD 1500, 1600 oder 1700) sowie das Interface von LDG, dessen Geschäftsführer und Inhaber der Erfinder Neuen ist.

Der Player wird dann, wie ein Videorecorder, an den Fernseher/Monitor angeschlossen. Die Software kommt von schallplatten-großen Laserdiscs, die Steuerung des Spiels erfolgt über den Amiga-Joystick.

Die Bild- und Tonqualität, die von Disc kommt, ist natürlich digital und damit einfach umwerfend. Das Gute dabei: auf einem Pioneer Laserdisc-Player können nicht nur Spiele, sondern auch Musik oder Kinofilme abgespielt werden - die Nutzung ist also



Der Allrounder: Pioneer Laser Disc-Player. CDs abspielen, Kinofilme laufen lassen und jetzt auch Computergames spielen - kein Problem!

nicht begrenzt! Das "Softwareangebot" hat sich seit dem letzten Jahr stark erweitert. Wir wollen hier einige der Titel etwas ausführlicher vorstellen:

Dragon's Lair

Bei Dragon's Lair, dem ersten LDG-Spiel, muß man den Protagonisten Ritter Dirk mit Steuerknüppel und Feuerknopf durch eine Burg voller Gefahren steuern.

Prinzessin Daphne wurde von einem bösen Zauberer entführt. Ein Drache bewacht sie inmitten der Burg, die mit Gefahren nur so gespickt ist: Fallgruben, Monster, Gnome, verbotene Mixturen, Dornenranken, Zauberwesen und vielem mehr.

Ritter Dirk macht sich auf den

Weg. Nur seine blitzschnellen Reflexe können ihn aus seiner gefährlichen Odyssee retten.

Diese Bewegungen werden, wie gesagt, mit dem Joystick durchgeführt. Der Fire-Button wird betätigt, wenn Dirk sein Schwert benutzen soll; um zu schlagen oder sich zu drehen, muß man in die jeweils angegebene Richtung drücken.

Obwohl eigentlich jede Szene und Situation für sich spricht, gibt das Spiel manchmal Hinweise in Form eines aufleuchtenden Gegenstandes, in dessen Richtung Dirk dann laufen muß. Das Spiel entspricht ganz und gar der Automatenversion, nur mit dem Unterschied, daß der eigene Amiga nicht ständig zum Geldnachwerfen auffordert.



Filme für Laser-Disc



Dragon's Lair



Dragon's Lair

Thayer's Quest

.. ist das zweite Spiel aus dem Hause LDG. In diesem Game geht es darum, den jungen Thayer durch fünf Königreiche auf der Suche nach einem Amulett zu führen. Auf seinem Weg kann Thayer Gegenstände aufsammeln, die ihm in gefährlichen Situationen helfen.

Das Besondere an diesem Game besteht darin, daß ein Zeichentrickfilm vor Ihren Augen abläuft, den Sie beeinflussen können. Verschiedene Wege führen zum Ziel, und die Welt, in der Sie sich bewegen, lebt!

Space Ace

Das dritte Spiel, Space Ace, stellt eine Reihe liebenswerter Charaktere vor, die jedes Spielerherz höher schlagen lassen und mit ihrer ganz eigenen Art für Begeisterung sorgen.

Ein galanter Erdling steht zwischen den interplanetarischen Invasionskräften des "Blauhäuti-

Eines der besten Games für das LDG-System: der Spielhallenhit "Space Ace". Fantastisch schnell, grafisch überragend.

gen Außerirdischen Star Commander Borf" und seinem Heimatplaneten.

Auf Dexters schmalen Schultern ruht das Schicksal der Erde und das seiner Gefährtin Kimberly die Borf in die Weiten des Kosmos entführt hat. Für Dexter beginnt die alpträumhafte Hatz nach Lord Borf, die ihn mit streitwütigen Monstern, Maschinen und mechanischen Fallen konfrontiert.

Während seines waghalsigen Abenteuers kann sich Dexter nur auf seine Fähigkeiten und schnellen Reflexe verlassen, um den tödlichen Gefahren und und bizzaren Gegnern, die ihm Borf entgegenstellt, zu entgehen. Sollte aller



Space Ace

Mut und alle Beherztheit nichts mehr nützen, hat Dexter dennoch einen Trumpf in der Hinterhand.

Dank einer satten Ladung geheimnisvoller, kosmischer Strahlung, die Dexter einmal abbekam, verfügt er über einen bemerkenswerte Eigenart. Immer wenn unser Held am Ende zu sein scheint und alles verloren glaubt, vollzieht sich eine unglaubliche Veränderung: Dexter verwandelt sich in SPACE ACE, ein breitschultriger, furchteinflößender Recke, der dem Kampf um Kimberly's Befreiung immer wieder neue Hoffnung gibt.

Bis zu seinem Hauptquartier von diesem unermüdlichen und mächtigen Gegner verfolgt, greift Borf verzweifelt zu letzten und stärksten Waffe, die ihm noch bleibt. Mit ihr würde er in der Lage sein, sogar das mächtige SPACE ACE in ein winselndes Kleinkind zu verwandeln: Der gefürchtete INFANTO-STRAHLER!

Nur SPACE ACE selbst kann diese Herausforderung meistern, nur er kann die Erde, das Mädchen und den nächsten Tag retten!

Neben diesen Spielen bietet LDG noch folgende zwei Spitzenspiele an, die in der Qualität



Dragon's Lair



Dragon's Lair



Space Ace

durchweg bestechend sind: "Firefox", "Voyage To The New World" und "Shadow Of The Stars". In Vorbereitung sind auch zwei weitere Spiele: "Cobra Command" und "Super Don Quixote". Für Simulationsliebhaber dürfte Cobra Command ein gefundenes Fressen sein.

Der Einstieg in die Welt des Spielewunders ist sicherlich nicht ganz billig. Er ist jedoch jedem zu empfehlen, der ein High-End Game-System sein eigen nennen möchte.

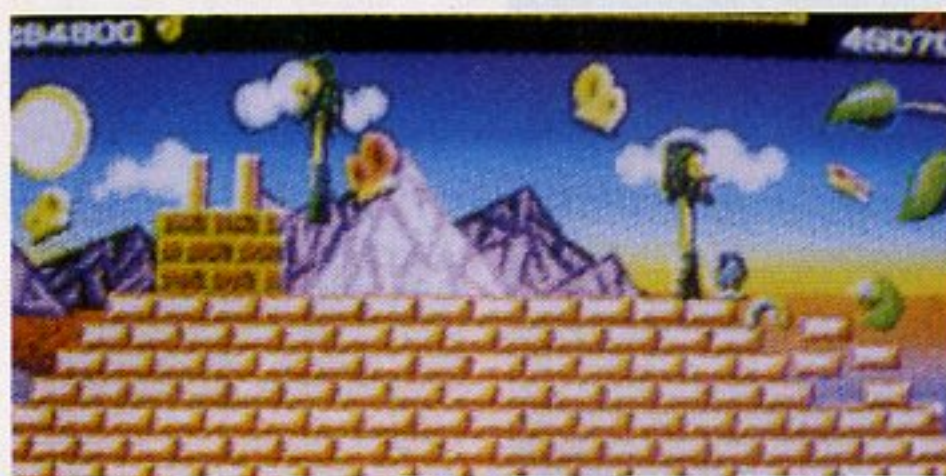
Das Teuerste ist dabei der Laserdisc-Player (ca. DM 1.200.-). Entscheiden kann sich der Interessierte für eines von zwei Paketen:

1. Das LDG-Basis-System (DM 199.-), bestehend aus Interface, Steuersoftware, Laser-Disc "Dragon's Lair"

2. Das LDG-Power-Package (DM 1297.-), bestehend aus Interface, Steuersoftware, Laser-Disc "Dragon's Lair", Pioneer CLD 1600-Player.



Dragon's Lair



vorauss. erhältlich ab November '92 ■
Hersteller: Ocean ■ ca. DM 80,-

Wizball's Nachfolger

WIZKID

Wizkid, so heißt Oceans Nachfolgespiel zum Hit "Wizball". Neun fantastisch aufgemachte Levels, jeder mit einer eigenen Hintergrundmelodie, gilt es zu erforschen. Noch lustiger, noch schneller und farbenfroher wird der

Nachfolger von Wizball sein, und mal wieder eine Mischung aus Arcade-Action, Jump'n'Run-Spaß und Shoot 'em up-Vergnügen. Ein ausführlicher Test folgt bestimmt in einer der nächsten beiden Ausgaben.

ts



Sport total zu jeder Jahreszeit

The Games: WINTERCHALLENGE/ SUMMERCHALLENGE

Vom wohl renommiertesten Softwarehaus für Sportspiele, werden uns etwa im November zwei neue Games erreichen. "The Games: Winterchallenge" und "The Games: Summerchallenge" sind ihre Namen, der Inhalt dürfte klar sein: Joystickathleten müssen, wie bei anderen Sportspielen auch, ihren Computersportler in den Kampf um die meisten Wettkampfpunkte schicken. Bei "The Games: Winterchallenge" erwarten Sie die folgenden Disziplinen, teilweise realisiert in neuartiger

3D-Darstellung: Stabhochsprung, Hochsprung, Weitsprung, 400m Hürden, Radfahren, Kajakpaddeln, Reiten und Bogenschießen. Bei "The Games: Winterchallenge" müssen Sie sich in folgenden Bereichen mit Ihren Kontrahenten messen: Bobfahren, Querfeldeinskifahren, Eisschnellauf, Skiweitsprung, Riesenslalom, Abfahrtslauf und Biathlon.

Grafik, Animationen und Sound dürften in der gewohnten Accolade-Qualität zu erwarten sein.

ts

vorauss. erhältlich ab November '92 ■
Hersteller: Accolade ■ ca. DM 80,-

Geddon Teil 2

ARMOUR GEDDON 2



Vom Erfolg des ersten Teils angespornt, haben sich die Psygnosis Programmierer ins stille Kämmerlein zurückgezogen und flugs den zweiten Teil erschaffen. Und wenn das Spiel hält, was die Vorankündigungen versprechen, kann es tatsächlich den Vorgänger noch

übertreffen. Mit verbesserten Grafiken und Gameplay, weiterentwickelten Fahrzeugen und einem noch höheren Realitätsfaktor hofft man sowohl neue, als auch Spieler des ersten Teils gewinnen zu können.

ts

vorauss. erhältlich ab September '92 ■
Hersteller: Psygnosis ■ ca. DM 90,-



Gar nicht doof!

SILLY PUTTY

Irgendwie hätte man den Bogen vielleicht doch nicht überspannen dürfen. Dann würde man jetzt nicht hier oben einsam und alleine herumsitzen, weit weg vom Mutterplaneten. Aber wir mußten ja auch unseren Erzfeind bis zur Weißglut treiben, konnten es nicht lassen, ihn unter den Füßen zu kitzeln. Und schwups, verbannt, veleportiert. "Putty Moon", unseren Heimatplaneten kennen wir nur noch aus der Erinnerung. Stattdessen haben wir immer diese Fratze von



"Dazzledaze", unserem Intimfeind, vor dem geistigen Auge. Und die innere Stimme brüllt unüberhörbar: Rache! Doch dazu müßte man erst einmal diesen Pla-

neten verlassen. Was liegt da näher, als eine zufällig befreundete Robotereinheit zur Arbeit einzuspannen und diese dann einen gigantischen Wolkenkratzer bauen zu lassen? Über diesen ist es dann ein leichtes, wieder auf den eigenen Planeten zu gelangen.

Barbie, Barbo, Babylon? Wenn es doch nur so einfach wäre. Aber Ihr Hauptproblem liegt in der Sonnenenergiesteuerung dieser arbeitswütigen Roboter. Dummerweise begehen die Jungs Computer-Hara-Kiri, sobald sie kein Sonnenlicht mehr aufnehmen können. Also heißt es, die Beine in die Hand nehmen und dafür zu sorgen, daß die Robojungs die Nacht unbeschadet überstehen, um dann am nächsten Tag frohen Mutes ans Werk gehen zu können.

Aber natürlich muß man auch eine Portion Egoismus mitbringen und ein wenig auf die eigene Gesundheit schauen. Zu diesem tieferen Zwecke sind des öfteren biologische Vitalspritzen in der Gegend verstreut, durch deren Einnahme das Wohlbefinden erheblich gesteigert werden kann.

50 Fantasy-Level warten darauf, bezwungen zu werden.

ts

vorauss. erhältlich ab September '92 ■
Hersteller: System 3 ■ ca. DM 90,-



GSG 9 oder S.A.S.?

SABRE TEAM

Jeder kennt wahrscheinlich die GSG 9. Aber wer kennt schon die S.A.S., Englands Pendant zu unserer Spezialeinsatztruppe. Krisalis versetzt Sie an die Spitze dieser Truppe und hofft, daß Sie den Anforderungen dieses neuen Strategie-Spiels denn auch gewachsen sind. Trainiert auf den absoluten Ernstfall und mit den besten Waffen ausgerüstet, warten die Jungs nur darauf, im Zentrum der feindlichen Aktivitäten eingesetzt zu werden. Doch vor dem Einsatz sollten Sie sich aus den



Besten die Allerbesten herauspicken, um größtmögliche Erfolgsaussichten zu haben.

Fünf Missionen sind zu erfüllen, darunter befinden sich so reizvolle Gegenden wie der Dschungel oder Kämpfe auf einem Ozeandampfer. Auswahlmöglichkeiten bestehen reichlich, dafür sorgt die umfangreiche Datenbank über Mensch und Material.

Satter Sound und ansprechende Grafiken verleihen den einzelnen Szenarien die richtige Atmos-

phäre und unterstreichen das faszinierende Gameplay. Alles läuft hier über Menüsteuerung, jeder Schuß will genau überlegt und ausgeführt sein. Sogar das saloppe Feuern aus der Hüfte will gelernt sein. Zudem lassen sich alle Aktionen aus den verschiedensten Blickwinkeln verfolgen, was die Motivation noch steigert. Jede Mission hat verständlicherweise ihren eigenen Auftrag. So müssen je nach Gebiet Gefangene oder Geiseln befreit, Militär-Basen geräumt oder Atomwaffenbauten gestoppt werden. Das Waffenarsenal umfaßt vom G3 (Waffe der Bundeswehr) bis zur MP5 A3 alles, was des Söldners Herz begehrt. Darüberhinaus kann man sich auch mit CS-Gas oder Granaten die Weste vollstopfen. Über die Menüsteuerung können dann alle wichtigen Aktionen veranlaßt und gelenkt werden. So zum Beispiel das Öffnen und Schließen von Türen, Bewegungen in alle acht Richtungen, Aufnehmen von Objekten, Laden der Waffen, Abfragen von Statistiken und noch vieles mehr.

Ob Sabre Team in Deutschland unter dem Titel GSG 9 erscheinen wird oder doch den ursprünglichen Namen behält, stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest.

ts

vorauss. erhältlich ab Oktober '92 ■
Hersteller: Krisalis ■ ca. DM 90,-



Empire's ultimative Schlacht.

CAMPAIGN

Kriege haben schon immer Stoff für alles Mögliche geboten, natürlich auch für Computerspiele. Empire hat nun seine Version der geschichtlichen Verarbeitung vorgestellt. Campaign beschäftigt sich mit dem Ende des Dritten Reichs, mit der Zeit, in der die entscheidenden Feldzüge vorbereitet und durchgeführt wurden.



In strenger Anlehnung an die historischen Vorfälle, kann sich jeder nochmals diese Zeit auf den Bildschirm bannen und selbst Einfluß nehmen. Zum Glück nur im Reich der Nullen und Einsen. Die vorgegebene Zeit: Januar 1945. Einläutung der letzten Runde. Noch einmal entfachen an allen Fronten erbitterte Kämpfe, teils

aus Überzeugung, teils aus Verzweiflung und ideologischer Verblendung geführt.

Als Feldherr kann nun jeder Spieler entscheiden, von wem, wann und wie diese Schlachten geführt werden. Dazu müssen reihenweise Entscheidungen getroffen werden. Welches Material soll wann und wo eingesetzt werden? Wie kommt es dahin, was ist mit

dem Nachschub, der Versorgung? Welche Einheiten werden benötigt, wie kann man die Verluste möglichst minimieren? Zur unerlässlichen Unterstützung erhält man ein umfangreiches Kartenmaterial, welches ständig Feind- und Eigenbewegungen aufzeigt und für Überblick sorgt. Besonderen Wert wurde auf die möglichst detailgetreue Wiedergabe des technischen Materials (über 100 Fahrzeuge und 15 verschiedene Trage- waffen) gelegt. Sogar die Kettenspuren der Panzer sollen stimmen.

ts

vorauss. erhältlich ab Oktober '92 ■
Hersteller: empire Software ■ ca. DM 100,-



Neu geschmiedet für Amiga

HEXUMA

Das Programmerteam der Weltenschmiede macht seinem Namen wieder einmal alle Ehre. Eine turbulente Reise durch Raum und Zeit ist der äußere Rahmen zu ihrem neuesten Werk, Hexuma.

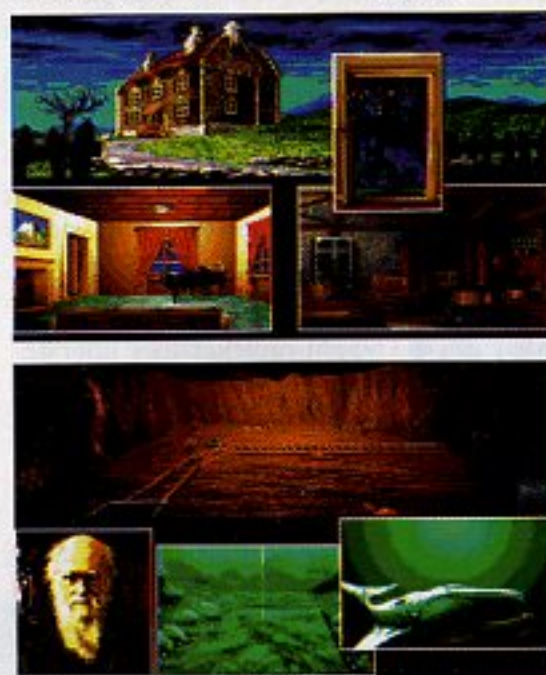
Vor mehr als achtzig Jahren spielten sich gar sonderbare Dinge in dem alten Haus mit dem bezeichnenden Namen

geborgen werden konnte. Warum, wieso? Fragen ohne Antworten. Ein altes Tagebuch aus dem besagten Paket, enthält erste Andeutungen über die damaligen Vorgänge und unversehens befindet man sich mitten drin in einem der unglaublichesten Abenteuer, die je ein Immobilienmakler zu bestehen hatte.

Natürlich gibt es hier eine ganz klare Trennung zwischen den guten und den bösen Jungs. Anders als in der Realität sind aber nicht die Makler die Buhmänner, sondern der verschlafene und wenig sympathische Gott Kal. Ähnlich seinem lebendem Ostfriesen-Vorbild Karl Dall, hat auch dieser erhebliche Probleme mit seinem Auge. Von diesem existieren im Moment nämlich nur Splitter, die in den verschiedenen Dimensionen verstreut sind. Wer sie findet, hat die Macht, wer nicht, der nicht. Also ein Wettlauf zwischen Gut und Böse.

Während des Spiels erscheinen nur Text und Grafik auf dem Screen, die Icons können bei Bedarf eingeblendet werden. Und es gibt ein sich selbst erweiterndes Kartensystem. Mitzeichnen ist also nicht mehr vonnöten.

ts



Hawthorne ab. Wer würde sich da nicht so seine Gedanken machen, wenn er im Auftrag seines Brötchengebers oben erwähntes Haus inspiziert, und dann vom Briefträger prompt eine 80 Jahre alte Paketzustellung in die Hände gelegt bekommt.

Stammend von einem gesunden Postdampfer, der erst jetzt

vorauss. erhältlich ab November '92 ■
Hersteller: Weltenschmiede ■ ca. DM 90,-



Turrican bekommt Konkurrenz

LIONHEART

Ein Actionspektakel in allerbesten Turrican-Machart steht uns mit Thalion's Lionheart ins Haus.

In mehreren, spielerisch unterschiedlichen Levels wird der Amiga bis auf das letzte Bit aus-



genutzt. Einen Katzenmenschen steuert man in allerbesten Jump and Run-Manier durch riesige Levels, die durch grafische Vielfalt und technische Gags glänzen. So wurde neben gewöhnlichem Parallaxscrolling eine bislang einzigartige 3-D Scrollingroutine implementiert, die dem Spieler das Gefühl gibt, live dabei zu sein. Die Steuerung ist sehr gut gelungen und äußerst exakt. Um Lionheart erleben zu können, muß man allerdings mindestens über 1 MByte verfügen, ansonsten bleibt der Monitor dunkel. Pünktlich zu Weihnachten sollte Lionheart erscheinen, wenn denn Programmierer Erwin Kloibhofer und Grafiker Henk Nieborg von größeren Problemen verschont bleiben.

hi

vorauss. erhältlich ab Dezember '92 ■
Hersteller: Thalion ■ ca. DM 80,-

Das Biest kehrt zurück

SHADOW o.f. BEAST III

In eine weitere Runde geht Psygnosis mit dem dritten Spiel zur "Shadow of the Beast"-Reihe. Der Handlungsab-



lauf dürfte von den Vorgängern bekannt sein. Im Jump'n Run-Stil durchkämmt der Held der Saga unzählige Level. Bestehen muß er dort gegen die unterschiedlichsten Monster - an deren grafischer Ausarbeitung und Programmierung der unzähligen Animationen wurde auch beim dritten Teil nicht gespart. Interessant machte "Shadow of the Beast" immer die riesigen Endgegner - an diesem Konzept hält Psygnosis weiterhin fest. Grafik und Sound dürften sich zu den Vorgängern bestimmt noch weiter verbessert haben, ob auch der Spielwitz gestiegen ist, bleibt abzuwarten.

ts

vorauss. erhältlich ab November '92 ■
Hersteller: Psygnosis ■ ca. DM 90,-



WANTED

"KOMPLETTLÖSUNGEN"

Haben auch Sie ein aktuelles Spiel komplett durchgespielt und können Sie Ihren Lösungsweg verständlich dokumentieren? Dann nichts wie los: Komplettlösung auf Diskette (im ASCII-Format) zusammen mit allen sonst notwendigen Materialien (Karten etc.) einsenden an:

COMPUTEC VERLAG GMBH & CO. KG
AMIGA KOMPLETTLÖSUNG
ISARSTR. 32
8500 NÜRNBERG 60

Bei Veröffentlichung einer Komplettlösung winkt dem Einsender die stolze Summe von

DM 500.-

Natürlich sollte die Lösung nicht schon in einem anderen Magazin erschienen sein, oder einem anderen Verlag vorliegen. Die Lösungen müssen komplett selbstständig erarbeitet sein.



Nur der erste Platz zählt

NO SECOND PRICE

Falls Sie ein Freund von Rennsimulationen sind, sollten Sie einen Blick auf das langerwartete "No Second Prize" werfen, das Thalion Ende Oktober veröffentlichen wird. Eine Motorradsimulation, die auf den ersten Blick grafisch an den Amiga-Klassiker Stunt Car Racer erinnert, verbirgt sich hinter dem ungewöhnlichen Namen, der allerdings dem Programm alle Ehre macht, denn verstecken muß sich "No Second Prize" hinter keinem Rennspiel.



Die absolut fließende 3-D Vektorgrafik dürfte für einiges Aufsehen in diesem Spielgenre sorgen, denn das sich dadurch ergebende Fahrgefühl ist exzellent. Auf zwanzig originalgetreue nachprogrammierten Rennstrecken fährt man laut Spielgeschichte mit Freunden eine Wette aus. Wer die zwanzig Rennstrecken am schnellsten absolviert, erhält als Preis ein einzigartiges Motorrad, ein Einzelstück. Spektakuläre Kameraperspektiven und detaillierte Zwischengrafiken machen bei der ersten Demoversion einen hervorragenden Eindruck. Die ersten Bilder können leider den sich ergebenden Geschwindigkeitsrausch nicht wiedergeben.

hi



vorauss. erhältlich ab Oktober '92 ■
Hersteller: Thalion ■ ca. DM 90,-



Fußball mal ganz anders

FOOTBALL KID

In Kelsterbach bei Bomico konnte man anlässlich der offiziellen Präsentation schon einmal einen tiefen Einblick in das neue Jump and Run Spiel von Krisalis nehmen: Football-Kid. Seine Welt ist Fußball. Alles dreht sich bei ihm um das runde Leder. Mit Football-Kid wagte man zum ersten Mal die Vermischung zweier völlig verschiedenartiger Spieltypen. Fußball- trifft Plattformspiel.

Nun gilt es sich durch sechs komplexe Welten zu kicken. Eine pixelgenaue Steuerung, viele versteckte Bonus- und Powerpillen, Geheimlevel und spezielle Trainingslevel machen das Spielen zu einer Sucht. Und das Ganze in einem hervorragendem Parallax-Scrolling von beachtlicher Geschwindigkeit. Auch fußball-

technisch wird einem einiges geboten. Ob man nun auf dem Ball balanciert, einen kraftvollen Kopfball plaziert, rennt oder springt, einen Super-Schuß oder Fallrückzieher aktiviert, sich duckt oder vielleicht doch lieber à la Pele mit dem Ball jongliert, immer heißt es: vollste Konzentration. Lustige Animationssequenzen tragen ebenso zur Kurzweil bei, wie die detaillierte und schwungvolle Darstellung der Umgebung sowie der Hintergründe. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig. Es dauert schon seine Zeit, bis man die richtigen Positionen für die entsprechenden Funktionen und Techniken im Schlaf beherrscht. Für Leute mit Geschick und Freude am Fußball sicherlich spielsenswert.

ts



vorauss. erhältlich ab November '92 ■
Hersteller: Krisalis ■ ca. DM 80,-

Coachen - Managen - Siegen

FOOTBALL MANAGER 3

Von Addictive erscheint demnächst der dritte Teil der "Football Manager"-

Serie. Das Spiel wird nach Angaben des Hersteller etliche neue Features besitzen. Wie bei seinen

Vorgänger steht hier das Management im Vordergrund. Geschickter An- und Verkauf führen ebenso zum Erfolg wie gutes Training und die richtige Aufstellung. Computeranalysen erleichtern Ihnen die Entscheidungsfindung.

Die Grafik wird sicherlich nichts Außergewöhnliches bieten, auch auf Soundeffekte wurde kein besonderer Wert gelegt - eben ein reines Wirtschaftsspiel.

fs



vorauss. erhältlich ab September '92 ■
Hersteller: Addictive ■ ca. DM 90,-

Robotic Dreams

CYTRON

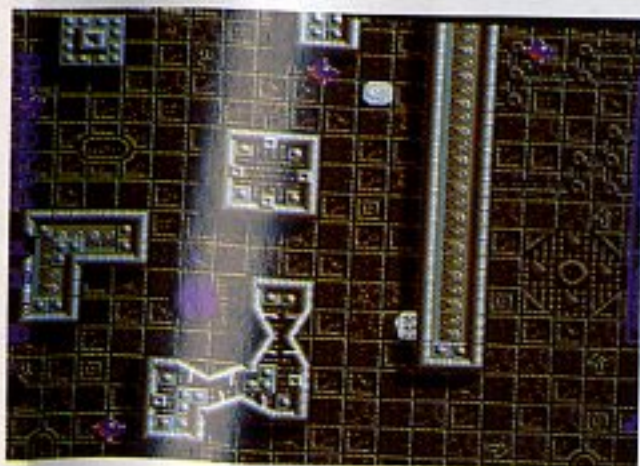
In einer Zeit, als die menschliche Rasse überraschender Weise mal wieder von einer außerirdischen Invasion heimgesucht wurde ...

Keine ungewöhnliche Vorgeschichte, hinter der sich aber durchaus ein interessantes Spiel verbergen kann.

Abhilfe kann nur noch einer schaffen, der neu entwickelte Cytron-Roboter, der mit der brauchbaren Eigenschaft ausgestattet wurde, sich in zwei gleiche Teile zerlegen zu können, den altbekannten BAT-MOBIL-Effekt. Also auf geht die Suche nach den festgehaltenen Wissenschaftlern,

um das Überleben der menschlichen Rasse zu sichern. Großflächige Spielebenen, neue Waffensysteme und jede Menge Informationsabfragemöglichkeiten geben diesem Psygnosis Spiel eine ganz eigene Note.

fs



vorauss. erhältlich ab November '92 ■
Hersteller: Psygnosis ■ ca. DM 80,-

Druckauflage
Stand September 1992

GOO-Example

ca.



Neues Arcade/Strategy-Spiel von Loricel

THE CARTOONS

Schätzungsweise im November werden wir uns auf die Suche nach den sechs magischen Ringen machen. Wir? Wir, das sind die Cartoons, zwei unzertrennliche Freunde, mit sehr unterschiedlichen Eigenschaften und Handlungsmöglichkeiten. Um den Auftrag, oder besser die Mission, erfüllen zu können, muß man in "die Hölle der Monster",



die die bereits erwähnten magischen Ringe in eigenmächtiger und unfreundlicher Weise verwendet haben. Diverse Blöcke verschieben, in vielen Situationen taktisch denken und handeln, zahlreiche Objekte auffinden oder gegebenenfalls einkaufen, laufen oder fliegen, Feindesvolk schla-

gen oder Materialien aufheben, um sie später nutzen zu können, sind nur einige der vielfältigen Handlungsmöglichkeiten, die einem in diesem Spiel offen stehen. Nur in Zusammenarbeit mit dem Freund kann es gelingen, das Versteck der Monster zu finden und sie zu besiegen. Sechs Level mit jeweils andersartigen Hindernissen und vielschichtigen Feindcharakteren sind zu durchlaufen.

In den sogenannten Shops kann dann so richtig aufgetankt werden. Und das in zweierlei Hinsicht. Neben allerlei hilfreichen Materialien, die zum Verkauf stehen, kann man auch jede Menge Energie "einkaufen". Darüber hinaus gibt es natürlich auch die obligatorischen Bonus-Stages, um das Punktekonto mal so richtig zu füttern. Farbenfroh und mit netter Sounduntermalung scheint sich hier ein erfrischendes Spielchen anzukündigen. **ts**



vorauss. erhältlich ab November '92 ■
Hersteller: Loricel ■ ca. DM 80,-



Core's Rollenspiel-Hit

CURSE OF ENCHANTIA

Die Softwarefirma Core Design, die schon mit Cooperation und JaguarXJ220 Renner landete, bringt im Oktober ein neues Adventure auf den Markt. Wir konnten für Sie eine Vorversion unter die Lupe nehmen.

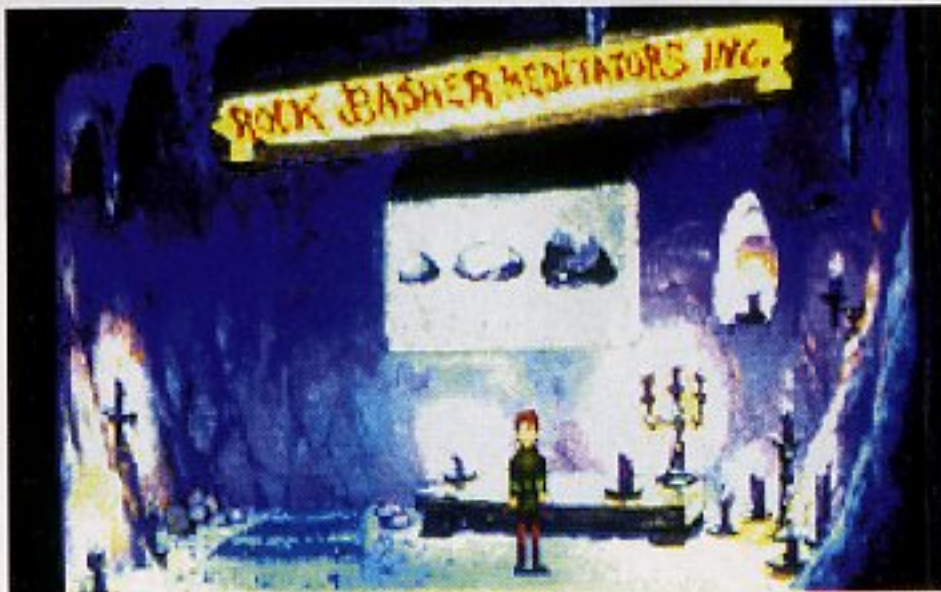
Der halbwüchsige Brad gerät mitten in einem Baseballspiel durch ein Portal nach Enchantia, eine Fabelwelt, in der er die gefährlichsten Abenteuer bestehen muß, um wieder nach Hause zu kommen.

In der Rolle von Brad durchwandert der Spieler eine surreale Welt von Burgen, Höhlen und märchenhaften Landschaften, begegnet seltsamen Wesen wie mannsgrößen Papageien, Zaubern und Schlammonstern. Im Kampf gegen Wächter, Haie und Zitteraale ist trotz der unwirklichen Umgebung logisches Denken erforderlich, um das Spielziel zu erreichen. Die Grafik ist atem-

beraubend und von weich animierten Zeichentricksequenzen durchwebt, die die Motivation trotz des eher mittelmäßigen Sounds hochhalten. Im Gegensatz zu klassischen Grafikadventures ist Curse of Enchantia voll mausgesteuert. Der Spieler hat die Wahl zwischen 18 Optionen und auch die Richtungsangabe erhält Brad über die Maus.

Core Design wagt sich mit Curse of Enchantia auf das Neuland der animierten Actionadventures und hat voll ins Schwarze getroffen: Ein interaktiver Zeichentrickfilm, der durch seinen Spielwitz, seine Liebe zum Detail und nicht zuletzt durch die großartige Grafik die Herzen aller Freunde des Adventures höher schlagen lassen wird. Sie können also getrost dem Erscheinungstermin entgegenfieberten.

ts



vorauss. erhältlich ab September '92 ■
Hersteller: Core Design ■ ca. DM 80,-

...belegen Sie mit
Ihrer Anzeige
im großen
Spiele-Magazin-Kombi



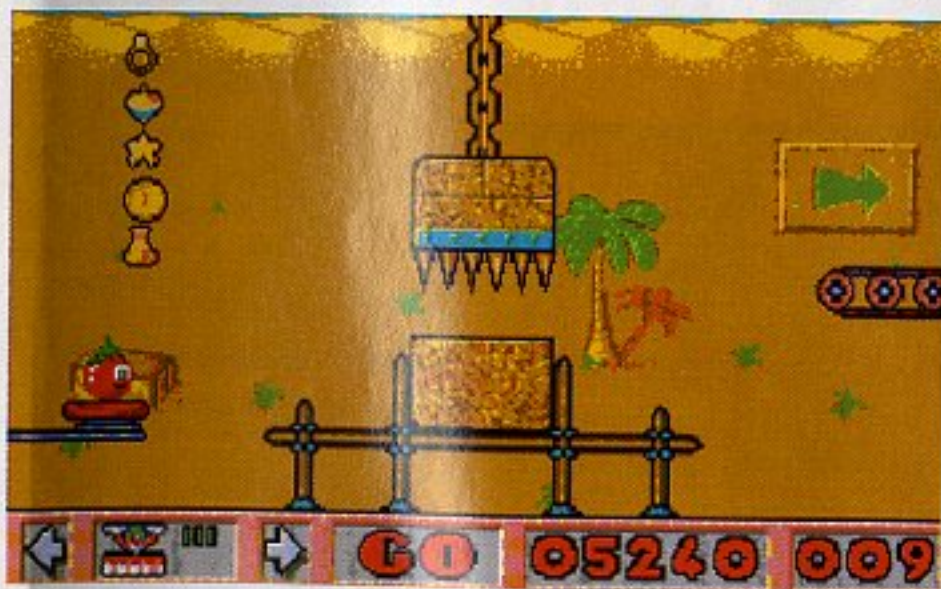
Einmal Ketchup, bitte!

BILL & LEE'S EXCELLENT TOMATO GAME

Als Terry Tomato gilt es, über einhundert Level in Psygnosis' neuem Jump and Run Spiel zu durchlaufen, um dann finalemente seine Freundin Tracy aus den Glibber-Fingern von Squirrel Sam zu befreien. Das Ganze wurde in eine cartoonmäßige Hülle gekleidet und mit reich-

lich animierten Zwischensequenzen ausgestattet. Spätestens wenn die fliegenden Schweine Ihnen den Garaus machen wollen, werden Sie erkennen, wo Ihre Freunde und Feinde zu suchen sind, in Bill & Lee's excellent Tomato Game.

ts



vorauss. erhältlich ab Oktober '92 ■
Hersteller: Psygnosis ■ ca. DM 80,-

Vorschau

Ausgabe 11/92

AMIGA Games Disc & Mag

Was erwartet Sie in der nächsten Ausgabe der AMIGA GAMES? Natürlich wieder jede Menge Spieltests, Neuvorstellungen und News, einfach gesagt wieder alle Rubriken dieser Ausgabe. Neu hinzukommen werden auf jeden Fall die "Leserbriefe", beantwortet von dem legendären Rainer Rosshirt (rr).

GAMES-SPECIAL

Das nächste Games-Special dreht sich ganz um Spiele zu bekannten Filmen. Wir nehmen die besten unter die Lupe und bewerten, ob die Kinoumsetzung gut gelungen ist, wie es sich mit Spielwitz, Grafik, Sound und Motivation verhält.

REVIEWS

Voraussichtlich schon im Test:

Campaign, Lotus 3, Mansel Car Race, B.C. Kid, Dynowar, Paladin 2, Sabre Team, Balance, Black Sect, Sukiya, The Cartoons, Rome, Wing Commander, Armour Geddon 2, Carthage, Hexuma, Silly Putty, Arsenal, Sanxion, Lionheart, Alien Bread 2

SHOP TEST

Wir nehmen auch im nächsten Monat einen Softwareshop ins Visier und prüfen, ob Preis/Leistung, Beratung, Angebotsvielfalt und Service stimmen. Wo wir testen, wird natürlich noch nicht verraten...

NEWS

Am 5. September, und damit kurz vor Redaktionsschluss der ersten Ausgabe, öffnete die ECTS in London ihre Tore. Wir holen den Bericht in der nächsten Nummer nach und berichten ausführlich über alle Spieleneuheiten.

Ebenfalls bringen wir nochmals einen ausführlichen Vorbericht zur "World of Commodore" und informieren Sie über die laufende CSS, die Computer Shopper Show in Köln

PD & SHAREWARE

Rainer Rosshirt stellt wieder die besten PD- und Sharewareprogramme vor, die in keiner Sammlung fehlen sollten.

COVERDISK

Sie kennen Goblins? Sie finden es witzig, toll, überragend, spitze? Dann dürfen Sie sich schon jetzt auf Goblins II freuen: Gremlins präsentiert den Nachfolger auf der nächsten AMIGA GAMES-Coverdisk. Sie können dann schon mal live reinschnuppern, sich von der Grafik entzücken und vom Sound antönnen lassen.

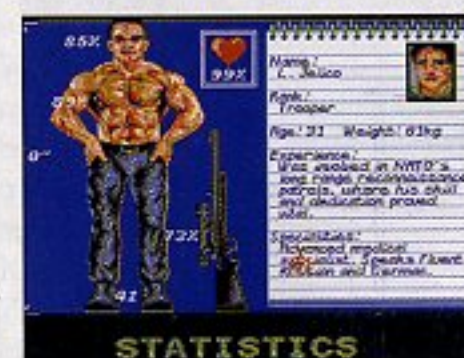
Die nächste AMIGA GAMES
erscheint am 21. 10. 1992



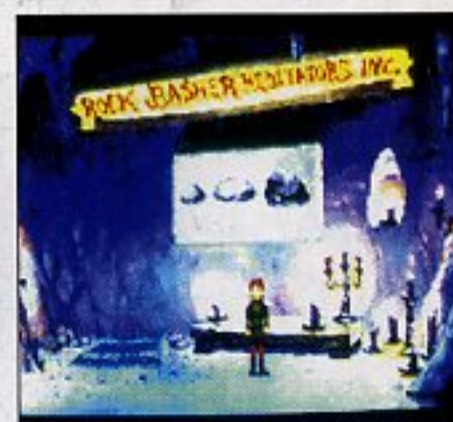
Campaign



The Cartoons



Sabre Team



Curse of Enchantia



Silly Putty

1869



Erhältlich für
MS-DOS VGA
und Amiga



Erleben Sie eine bewegte Epoche, eine Zeit der großen politischen und wirtschaftlichen Umbrüche und der Flucht aus den finsternen Metropolen des alten Kontinents in die Hoffnung auf ein besseres Leben in der Neuen Welt und natürlich die Zeit der großen Klipper und Ihres Überlebenskampfes gegen die aufkommende Dampfschiffahrt.

Distributoren für den Fachhandel:

United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel: 05244 4080
Profisoft GmbH, Heinrich-Hasmeier Str. 33, 4500 Osnabrück, Tel: 0541 122065
Leisuresoft GmbH, Robert Bosch Str. 1, 4703 Bönne, Tel: 02383 690
News Software GmbH, Birkenstr. 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0311 676201
Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel: 0241 152051

MAX DESIGN Entertainment Software, A-8972 Ramsau, Leiten 314

... manche sagen,
er sei „besonders empfehlenswert“ *

Der Amberstar von Thalion

* Powerplay 3/92

85% ATARI ST

Auch erhältlich für AMIGA

Jetzt auch für
PC

